N.115 Gennaio CD-ROM Lire 14.900

THE GAMES machine

REPORTAGE LUCASARTS
TUTTI I SEGRETI DELLO SKYWALKER RANCH

POPULOUS 3
LA TERZA EPOPEA DIVINA DELLA BULLFROG

BALDUR'S GATE
L'RPG PIU' ATTESO DI SEMPRE?

HERETIC II & BLOOD II
IL TRIONFO DEI SEGUITI

SPECIALE WESTWOOD
TORNANO LANDS OF LORE E COMMAND&CONQUER!

ART OF MAGIC
DOPO X-COM, RIECCO LA MAGIA DEI MYTHOS

FALCON 4.0
FINALMENTE IN VOLO IL FALCO DELLA MICROPROSE

ISSN 1127-1221

XENIA EDIZIONI

GLI ALTRI TITOLI DEL MESE

MOTORACER 2 • WARGASM • FALLOUT 2 • VIPER RACING • WWII FIGHTERS
FUTURE COP • ANNO 1602 • EXTREME TRIAL MOTOCROSS
F16/MIG29 • POWERSLIDE • ASGHAN

in collaborazione con:

HALIFAX

INKARTATEVI A PIÙ NON POSSO

per PC

Dal 20 dicembre per un mese
con La Gazzetta dello Sport
a sole 19.900 lire
solo La Gazzetta dello Sport 1.400 lire

Il videogame che vi porta in pista.

105 RADIO NETWORK

La Gazzetta dello Sport vi offre a sole 19.900 lire *Virtual Karts*, il favoloso videogioco che vi porta sulle piste americane più famose ricostruite in grafica tridimensionale: da New York a San Francisco, da Baltimora a Los Angeles. Partecipando al campionato del mondo o allenandovi da soli, sfreccerete a bordo di potenti kart personalizzati nella grafica e nell'assetto. Destreggiandovi fra condizioni meteorologiche variabili, potrete inoltre sfidare in rete altri 8 giocatori e scegliere fra diverse visuali di gioco. *Virtual Karts*, perderlo sarebbe virtualmente impossibile.

servizio clienti 029393389 - casella postale 10601 - 20110 Milano C.P. Isola

www.gazzetta.it

La Gazzetta dello Sport

—piacere quotidiano—

TUTTE LE TUE SICUREZZE STANNO BRUCIANDO

Hai comprato il computer e ti hanno detto che capirlo era una stupidaggine.

Hai provato a navigare in Internet e non hai trovato niente di quello che ti aspettavi. Eri convinto di poter giocare in rete con persone mai viste e ti sei ritrovato da solo a guardare una finestra vuota. Ti hanno detto di comprare una scheda video migliore e hai detto di sì senza aver la minima idea di cosa fosse.

Hai provato un paio di videogames certo di arrivare alla fine e non hai superato manco il primo schema.

Ti sarebbe piaciuto conoscere qualche trucco per divertirti di più e variare le tue giocate ma sei finito in game over prima ancora di premere un pulsante.

Hai guardato il tuo PC, lui ha guardato te: non c'era dialogo.

Sei ancora in tempo:

PC Force

Tutti i mesi in edicola da Xenia Edizioni

L'UNICA SOLUZIONE

colophon

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri — ferrixol@galactica.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud — lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:
Stefano Silvestri — ssxol@galactica.it

REDATTORI:
Marco Auletta — rullaxol@galactica.it
Alex Rossetto — alexol@galactica.it
Andrea Della Calce — maoxol@galactica.it
Mirko Marangon — tmbxol@galactica.it
Massimo Marino — maxime@webzone.it
Massimo Nichini — nkzxol@galactica.it
Massimo Svanoni — xamxol@galactica.it
Marco Re Depaolini — red@digibank.it
Mauro Bossetti — bossxol@galactica.it
Alessandro La Spada — alaspadaxol@galactica.it
Davide Solbiati — shazam@galactica.it
Davide Corrado — konradxol@galactica.it
Paolo Besser — paolone@besser.it
Stefano Lisi — duspaxol@galactica.it
Jacopo Prisco — sandman@galactica.it
Stefano Gaburri — stepanxol@galactica.it
Claudio Todeschini — ciccio@infosfera.it
Massimo Triulzi — triulzi@planet.it
Andrea Fattori — ook42@hotmail.com
Matteo Esposito — teosoft@tin.it
Raffaele Sogni, Fabio Simonetti

TGM MAIL:
Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni – Casella Postale 853 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) – Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Bellafante Design
Via Pordenone, 15 – 20132 Milano
Tel.02.21.55.447

FOTOLITO:
IPS S.r.l.
Via Mincio 20/1 - Milano

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. – Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITA':
SpazioTre – Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69 00 12 55 – 69 00 12 77

ARRETRATI E ABBONAMENTO:
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata, 31 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri:
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

Editoriale

CRONACHE DI FINE MILLENNIO

Benvenuti nel 1999, l'anno di Fuga da New York, benvenuti negli ultimi trecentosessantacinque giorni del secondo millennio.

A numero ormai chiuso, con la chimera di un letto e di un guanciale nel quale sprofondare il prima possibile per il più a lungo possibile, raccolgo i più remoti impulsi adrenalinici che ancora mi tengono in piedi per cercare di scrivere qualcosa che possa ricordarmi quando mai mi risveglierò. Ogni volta che comincio così, di solito, deraglio. Male non mi vorranno, confido, coloro che poco avvezzi fossero alle d'altri tempi narrazioni, se uno spiraglio mi ritaglio onde indomito brancolar.

Ci sono momenti in cui può valere la pena fermarsi un attimo a riflettere, a trarre qualche sommaria, epidermica considerazione; l'inizio di un anno, o la fine di quello precedente, potrebbero essere uno spunto valido anche a questo scopo - oltre che per indossare biancheria intima di pizzo rosso. A me non era capitato da almeno tre anni, da una stella e un motorino, credo mi fosse mancato il tempo, così m'è parso, oppure così m'ero convinto. No, in effetti gli ultimi boxer rossi risalgono addirittura agli anni '80 - ho perso il filo, la frase che conta era quella prima, non l'ultima, è da lì che devo riprendere. Un tempo avevo sempre un sacco di domande - È più facile partire o ripartire? È più facile frenare o fermarsi? Anzi no, forse bisognerebbe chiedersi se sia più difficile frenare o fermarsi. Poi, può capitare, si smette di cercare risposte, specie quelle che sai di dover cercare, distraggono il giorno e annebbiano la notte, meglio le certezze, di cui si vive, con cui si convive e con le quali si sopravvive, nascoste nel mezzo di valori fuorvianti, voluttà irritanti più o meno importanti che premono a noi tanti. O tutti o nessuno, ma quale giustizia, ci fosse almeno un dio per tanta mestizia. E a me chemmefrega e a me chemmemporta, c'ho il frigo sempre pieno e un cellulare di scorta. Non era qui che volevo arrivare, perché dopo tre anni voglio tornare a giocare - perfino passando questa rima banale. Non so cosa sia stato, o un insieme di cose, un'inglesina arcigna o la Roberta e i suoi insulti, che torni presto tra noi, fra bambini mai troppo adulti. O forse - ahimè - lo siamo, ma poco ci importa, se un vero senso di amicizia per qualche motivo ci scorta. L'importante è sempre crederci, l'importante è capire, che sorridere al mondo è l'unico modo di vivere.

Vi ringrazio se avrete avuto la dedizione e la tenacia di leggere fino in fondo queste sconclusionate citazioni di un'ennesima, devastante nottata. Nel caso le abbiate abbondate a metà con un sorriso irridente, vi ringrazio ugualmente, la rima mi piace e chi resta in silenzio non sempre dentro tace. Non ricordo un numero di gennaio forte come questo, credo sia stato un buon lavoro, ne sono convinto. Leggetelo e fatemi sapere, ogni vostro commento mi farà comunque piacere,

Max Reynaud

EXTREME TRIAL MOTOCROSS

SPERIMENTA IN PRIMA PERSONA TUTTA L'EMOZIONE DI UN GRAN PREMIO DI MOTOCROSS.

Realizzato in stretta collaborazione con Alessandro Puzar - 2 volte campione del Mondo -, Moto TM - fornitore leader di moto del Mondiale - e la Scuderia Castellari.

- 3 CILINDRATE (125, 250 E 500) CON CUI COMPETERE SUI 12 CIRCUITI DEL CAMPIONATO
- MOTO DI DIVERSE CARATTERISTICHE E MARCHE
- COMPORTAMENTO REALISTICO DEL MEZZO IN BASE AL TIPO DI TERRENO, ALLA MORFOLOGIA DEL CIRCUITO, ALLE CONDIZIONI METEO, AI DANNI OCCORSI IN GARA
- SUPPORTO FORCE-FEEDBACK

SoftWare&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO

ALEX PUZAR FOTOGRAFATO DA ENRICO BORGHI. TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

INDICE

PC

ANNO 1602 145
ART OF MAGIC 106
ASGHAN 124
BALDUR'S GATE 97
BLOOD 2 118
DIE BY THE SWORD DATA DISK 168
EXTREME TRIAL MOTOCROSS 130
F16/MIG29 163
FALCON 4.0 92
FALLOUT 2 149
HERETIC II 112
INCOMING DATA DISK 169
MOTORACER 2 155
POPULOUS 3 102
POWERSLIDE 141
TEST DRIVE 5 166
VIPER RACING 133
WARGASM 137
WWI FIGHTERS 159

AMIGA

OLOFIGHT 180

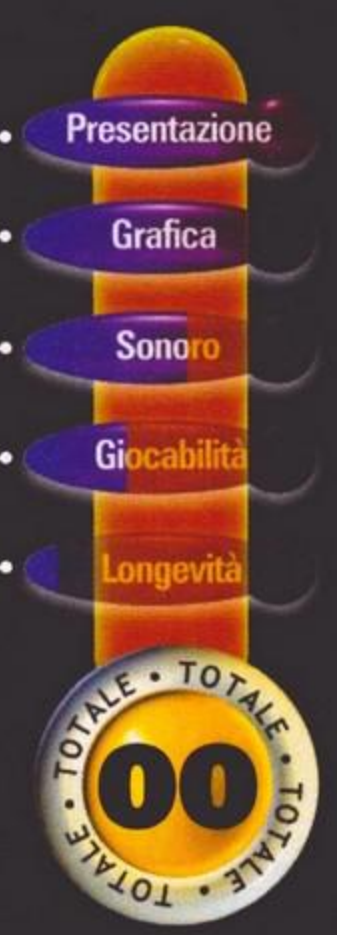
INDICE

SILVER DISK 9
VOCI DI CORRIDOIO 16
PREVIEW 24
REVIEW 92
HARDWARE 172
REPLAY 177
AMIGA NEWS 178
TIPS 182
BOVABYTE 194
CMANIA CORNER 196
MUSIC MACHINE 198
TGM MOVIE 200
TECNOTGM 202
TGM MAIL 204

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

5/5 Indica un giudizio entusiastico
4/5 Indica un giudizio molto convincente
3/5 Indica un giudizio discreto
2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente
1/5 Indica un giudizio non soddisfacente



Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

END

Pilota un vero missile da 6.000 cavalli
Una mossa sbagliata e potrebbe esplodere...

NHRA Drag Racing

Gareggia con gli assi della NHRA, come il sette volte campione del mondo Funny Car John Force, Joe Amato o Kenny Bernstein.

Accetta la sfida sui 19 tracciati NHRA di giorno e di notte!

Valuta le tue prestazioni, per la prima volta in assoluto sfruttando la visuale del pilota, grazie alla telecamera interna e al replay istantaneo.

OH, It's On!

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

Mind Magic

Developed by: Vantrum

NHRA PROPERTIES
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO

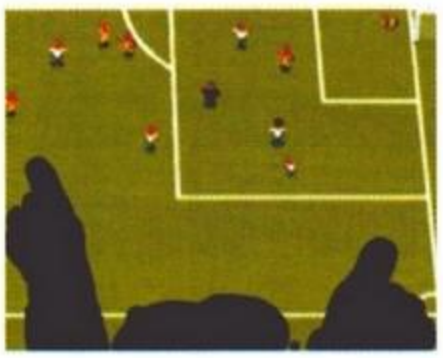
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

A ottobre vi avevo ricordato che i due CD sarebbero stata un'eccezione in vista **delle festività natalizie, ma vuoi perché tutte le case hanno sfornato** i loro titoli in queste ultime settimane, vuoi perché alcuni dei giochi che dovevano **uscire mesi fa sono stati presentati con un certo ritardo,** anche per questonumero di gennaio si sono resi necessari almeno due supporti **argentei. Gaudeamus igitur, come avrebbero detto i latini,** e gustiamoci (anzi, gustatevi, che io l'ho già fatto) l'ormai consueto gigabyte **e tre che le mie manine hanno appena finito di preparare...**

Stefano Silvestri

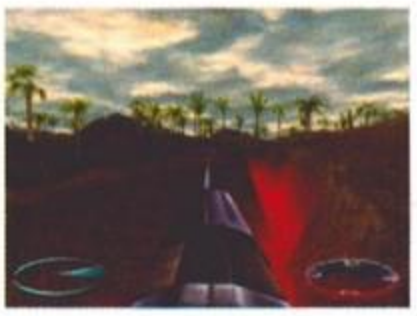
AMIGA

È un po' di tempo che non escono dei dimostrativi degni di tale nome, ciò nonostante noi cerchiamo sempre e comunque di proporvi quanto la grande Rete ci mette a disposizione. Tra le poche le novità che troverete in questo numero spicca il demo di Great Nation, un clone piuttosto sfacciato di Civilization, e la nuova versione (1.1) di Eat The Whistle, l'italianissima simulazione di calcio degli Hurricane Studios. Per il resto vi consiglio vivamente di provare a installare i vari demo presenti nelle directory DEMOS (e dove se no?): si tratta delle migliori produzioni della "scena", comprese alcune chicche dedicate ai possessori di schede PowerPC. Potete comunque star certi che il prossimo mese ne vedrete anche di più belle, visto che fra breve si terrà il "The Party", la competizione del genere in assoluto più importante per i migliori coder del mondo.



CARNIVORES

Sviluppato dalla Action Forms e distribuito dalla WizardWorks , Carnivores è una simulazione di caccia al dinosauro che strizza l'occhio un po' ai temi sempre cari di Jurassic Park e un po' a tutti quei titoli a caratterizzazione venatoria che tanto successo (inaspettatamente, per me) stanno ottenendo negli USA. Qui però, invece che con fagiani e cervi, ve la vedrete con Tirannosauri e Stegosauri, visto che l'anno è il 2190 e che lungo la sua rotta di esplorazione il vascello FMM UV scopre un pianeta non solo caratterizzato da un'atmosfera perfettamente ma per giunta popolato da temibilissimi rettiloni. Inutile dirlo, la notizia di questa scoperta arriva fin sulla terra dove milioni di cacciatori non aspettavano altro che questo. Voi, nel dimostrativo presente nella cartella \CARNIVORES all'interno del file carnivoresdemo.exe (vol. 54), sarete proprio uno di questi personaggi, armato di doppietta e balestra, ad andare incontro alle più pericolose battute di caccia che la storia ricordi: per far ciò, sfrutterete i servigi della DinoHunt Corp, compagnia senza scrupoli che vi chiederà un mucchio di soldi sia per portarvi su FMM UV che per riportare le vostre spoglie a casa qualora non ce la faceste. Per poter godere di questo interessante Carnivores, è necessario essere i proprietari di almeno un Pentium 150 con 16MB di RAM e, magari, di una bella 3Dfx.



MOTO RACER 2

Sviluppato dalla Delphine Software e prodotto dalla Electronic Arts, Motoracer2 è un titolo che non credo necessiti di particolari spiegazioni, visto che il suo predecessore ha ottenuto un discreto successo, che in fin dei conti il Duspa lo recensisce in questo stesso numero e che il nome è di per sé piuttosto evocativo. Comunque sia, sappiate che si tratta di un arcade motociclistico in cui potrete destreggiarvi tanto con moto da cross che da strada su circuiti tutto sommato soddisfacenti. Rispetto a quanto uscito a suo tempo in quel di Internet, il demo che ho il piacere di proporvi all'interno della cartella \MOTORACER 2 del vol. 54 (nome file: setup.exe) prevede ora il supporto per le periferiche force feedback e la modalità multiplayer. I tracciati sono due, Slip N Slide e Bone Shock, e i requisiti di sistema sono invece un Pentium 166 con 32MB di RAM e Windows 95/98 con installate le DirectX 6.

CYBERSTRIKE 2

A metà strada tra un Mechwarrior e uno Starsiege, questo CyberStrike2 sviluppato dalla Simutronics e prodotto dalla 989 Studios (casa di proprietà della Sony) si propone come un interessante prodotto un po' arcade e un po' simulazione in cui si dovranno pilotare dei robot contro le forze nemiche all'assalto della propria base. I sistemi di controllo, immediati anche se non esenti da pecche, e la buona grafica, sono elementi che lasciano tutto sommato soddisfatti non appena si finisce di installare l'eseguibile cs2shareware.exe contenuto all'interno della cartella \CYBERSTRIKE2 del vol. 54. I requisiti di sistema prevedono un Pentium 166 con 32MB di RAM, cui con buona pace dovreste aggiungere anche una scheda accelerata compatibile con le Direct3D. Se conoscete l'inglese, un consiglio che mi sento di darvi prima di passare ad altro è quello di ascoltare con estrema attenzione il briefing iniziale, senza il quale avrete ben poche possibilità di superare la missione, dato che stando a quanto ho potuto vedere le forze nemiche sono nettamente superiori per numero e armamento rispetto a voi.

ISTRUZIONI PER L'USO DELL'INTERFACCIA GRAFICA

L'interfaccia grafica è suddivisibile in quattro sezioni. La prima è quella della schermata principale (Main), da cui è possibile avere una panoramica dei contenuti del CD: passate il cursore del mouse sui vari bottoni per vedere illustrate le funzionalità delle varie rubriche.
Successivamente abbiamo la sezione Demo, da cui è possibile installare o eseguire i dimostrativi contenuti all'interno del Silver Disk. Passando il puntatore del mouse sui vari numeri si vedrà apparire una foto del gioco al centro dello schermo e il relativo nome nella finestra in basso a sinistra. Per installare o eseguire il dimostrativo cliccate sul numero desiderato.
Nella sezione Trailers si potrà assistere ai filmati dei videogiochi attualmente in fase di programmazione. I video sono salvati in formato AVI e devono poter essere visti automaticamente da Windows 95/98; nel caso non apparissero su schermo, accertarsi di avere installato l'Active Movie o il Media Player. Nella schermata Shareware si possono leggere le istruzioni dei programmi presentati ogni mese e quindi installare gli applicativi che di volta in volta vi vengono proposti col Silver Disk. Non appena si deciderà di visualizzare questa sezione, la prima schermata ad apparire sarà quella delle istruzioni. Una volta che le si sarà lette, se si vorrà passare alla sezione delle installazione si dovrà cliccare ancora sul bottone "Shareware" nella parte alta dello schermo (la stessa procedura è valida anche per tornare dalla schermata delle installazioni a quella delle istruzioni). Da qui, così come nella sezione dei demo, si potranno scegliere i programmi da installare passando il puntatore del mouse sui vari numeri ai lati dello schermo.
La sezione dedicata alle Soluzioni on-CD, invece, è alquanto semplice, visto che da essa sarà possibile accedere alle varie schermate nelle quali di mese in mese saranno presenti le soluzioni alle avventure più richieste. Come per le sezioni Demo e Shareware, passando il puntatore del mouse sui numeri a lato dello schermo si potrà scegliere quale soluzione visualizzare.

AVVERTENZE

● L'interfaccia grafica è stata realizzata per essere visualizzata a una risoluzione 640x480 a 16 milioni di colori. Premesso che comunque l'eseguibile è ugualmente funzionante con qualsiasi palette di colori e che con una palette di 65.536 colori (16 bit) i risultati sono quasi indistinguibili da quelli ottenibili a 24 bit, qualora si voglia godere pienamente della grafica del Silver Disk sarà necessario avere il proprio computer impostato per la visualizzazione a 24 bit. Nel caso abbiate risoluzioni differenti, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e infine impostate il parametro "16,8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori.
Le musiche del Silver Disk sono delle tracce audio esterne all'interfaccia grafica salvate in formato QuickTime. Qualora all'avvio dell'interfaccia non si sentisse alcuna musica, accertarsi di avere installato il suddetto programma. In caso negativo, potrete installarlo cliccando sul file qt32b57.exe presente all'interno della cartella \SERVICE\QUICKTIME.
I qualsiasi momento è possibile accedere a queste istruzioni premendo il tasto F1. Premendo il tasto F2 si procederà al riavvio rapido del programma.
I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il compact disc (o non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Mirko Marangon, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.
Alle volte, per visualizzare l'interfaccia grafica si renderà necessario avere installato le estensioni multimediali per la visualizzazione dei file video MPEG. Qualora comparisse un messaggio di errore di questo tipo al momento dell'avvio dell'applicazione, si dovrà installare il Media Player della Microsoft, che troverete nel file MPFULL.EXE incluso nella dir \SERVICE\VIDEO. Una volta installato il Media Player si dovrà riavviare il computer.
Il Silver Disk viene progettato apposta perché l'interfaccia si avvii automaticamente sfruttando l'auto-play di Windows 95. In tal caso, per installare l'Active Movie sarà sufficiente cliccare col tasto destro del mouse sull'icona del CD-ROM all'interno della Gestione Risorse, quindi selezionare la voce "Apri" dal menu a scomparsa.
Come detto qualche riga sopra, il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop, quindi cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CD-ROM ed evidenziare quello che si ha installato nel proprio PC, poi cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica Inserimento Automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer e il gioco è fatto.

E-MAIL

● Breve trafiletto dedicato alla consultazione dell'angolo della posta che, come avrete notato, da qualche mese ha un volto tutto diverso, presentandosi in edizione totalmente rinnovata. La nuova interfaccia per l'angolo di voi lettori e del vostro materiale è tutta in HTML, ovvero il comune linguaggio usato per le pagine in Internet. Per apprezzare l'erculeo lavoro svolto dal Todeschini avrete bisogno di un qualsiasi browser che supporti i frame (Netscape o Explorer dalla versione 3 in poi, oppure Opera).
Nel frame di sinistra trovate l'elenco dei lettori i cui file

SILVER DISK

TEST DRIVE 5

Simpatico gioco, questo della Accolade, giunta così al quinto capitolo di una saga che mi affascinò tantissimo all'inizio su C64 e il cui lustro è via via svanito in questi anni in favore della ben più agguerrita serie Need for Speed. Come al solito siamo al volante di bolidi elaborati pronti a dare il via a testa a testa che si terranno su percorsi stradali e cittadini. Il punto di forza del gioco è a mio avviso costituito dalla possibilità di pilotare non solo le macchine dei giorni nostri ma anche quelle dal gusto retrò stile anni '70.
Rispetto al suo predecessore, il gioco vanta il doppio delle vetture (ben 28), il triplo dei tracciati (ora 18) e la possibilità di giocare in split-screen; interessante poi la presenza di bivi, che rendono un po' più imprevedibile l'andamento della gara. Contenuto all'interno della cartella \TEST DRIVE 5 nel file td5demo.exe (vol. 54), il demo per girare richiede almeno un Pentium 166 con 16MB di RAM, Windows 95/98 e una scheda accelerata compatibile Direct3D. Da notare che, una volta completata l'installazione, nella cartella da voi prescelta troverete due eseguibili di nome td5_d3d.exe e voodoo2.exe, da usare a seconda della scheda video che possedete.

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

Sviluppato e prodotto dalla Sierra, King's Quest 8 è un interessantissimo RPG in cui vestirete i panni di Connor, un eroe il cui compito è quello di raccogliere i vari frammenti della Maschera dell'Eternità e di riportare la legge, la luce e l'ordine nel proprio mondo travolto dal caos. Man mano che andrete avanti nella vostra missione incontrerete decine di mostri da combattere, personaggi e creature magiche con cui invece interagire. A vostro conforto sappiate che disporrete all'uopo di una spada affilata nonché di un martello da lancio, utilissimo per tutte quelle creature che altrimenti risultano essere troppo veloci per voi, senza poi considerare le numerose pozioni dagli effetti più disparati. Il gioco dispone di un completissimo tutorial in lingua britannica (alle volte anche troppo invadente, al punto che dopo un po' finirete quasi certamente per disattivarlo), per cui non credo sia il caso di stare qui a dilungarsi oltre se non per dirvi che il dimostrativo lo troverete contenuto all'interno della cartella \KING'S QUEST MASK OF ETERNITY del vol. 54 e che per installarlo sarà sufficiente un doppio clic sul file di nome setup.exe. Gli ottimistici requisiti di sistema indicano in un Pentium 166 con 32MB di RAM e scheda accelerata Direct3D il minimo indispensabile, ma sappiate che noi in redazione non l'abbiamo visto scattare solo su un P2 233MHz.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Gioco interessantissimo, questo Requiem sviluppato dai Cyclone Studios e prodotto dalla 3DO: certo, alla fin fine si tratta pur sempre del solito arcade in soggettiva alla Unreal, ma l'ambientazione, il background e soprattutto il personaggio che voi interpretate danno un notevole spessore a questo gioco. Si dà infatti il caso che vi sia stata una seconda guerra in Paradiso e che da esso sia discesa una schiera di angeli maligni, conosciuti come i Caduti (the Fallen), pronti a distruggere per vendetta il luogo preferito da Dio, cioè la Terra. Voi interpreterete la parte di un angelo di nome Malachi, che per fermare questa terribile minaccia sarà costretto a incarnarsi in un mortale. Al di là dell'engine, che pare davvero convincente (molto del merito va però alle texture), quello che vi spingerà a seguire Malachi nel suo viaggio sarà la varietà delle locazioni (si comincia dall'Inferno per passare attraverso città sconvolte dalla guerra fino a giungere alle vastità dello spazio) e la possibilità di dialogare e interagire con numerosi altri personaggi al fine di acquisire informazioni, ottenere degli oggetti o superare determinati ostacoli. Quello che troverete sul Silver Disk all'interno della cartella \REQUIEM - AVENGING ANGEL del vol. 54 (nome file: reqdemo.exe) è uno sneek-peek demo, il che sta a indicare che si tratta di un assaggio di quello che dovrebbe essere poi il dimostrativo vero e proprio, se non il gioco finito: per questo motivo l'intero demo consisterà in una stanza, con voi all'interno decisi a sopravvivere agli attacchi micidiali di un demone di nome Lilith e delle sue creature infernali. Non molto ma sufficiente a farsi venire l'acquolina. I requisiti di sistema prevedono un Pentium 166 con 16MB di RAM, Windows 95/98, DirectX e obbligatoriamente una scheda 3Dfx, Voodoo o Voodoo 2, nonostante la versione finale del gioco girerà anche in versione software e Direct3D.

WARGASM!

Gioco controverso, questo della DID, sia per le reazioni che ha suscitato qui in redazione sia perché di fatto rappresenta un titolo dall'approccio un po' più arcade, fatto questo che già di per sé, visto il pedigree della software house britannica, desta scalpore. Comunque sia, al di là dei commenti ciò che resta di Wargasm, contenuto all'interno dell'omonima cartella del vol. 55 (nome file: setup.exe) è un videogame ad ambientazione militare dove potrete prendere il controllo sia di un elicottero che di un carro armato che, infine, di un fante: ciò vi permetterà di affrontare lo stesso conflitto praticamente sotto tutti i suoi possibili punti di vista e a seconda di come deciderete di affrontare la battaglia, ovviamente, vi troverete di fronte a problematiche sempre diverse.

Il consiglio che posso darvi è di prestare estrema attenzione agli ordini che vi verranno di volta impartiti, dato che da essi dipenderà il completamento del livello; tenete poi d'occhio la mappa che, grazie a un doppio click, vi permetterà di passare in rassegna tutte le unità in forza alla vostra fazione. Per il resto, nulla di nuovo: andate in giro, ammazzate il nemico, fate più punti che potete e cercate di portare a casa la pellaccia. Il gioco è tranquillamente gestibile sia da tastiera che da joystick o joypad. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 166 con 32MB di RAM e circa 42MB di spazio libero su hard disk.

sono inseriti nel Silver Disk; cliccando sul loro nome il frame di destra visualizzerà il testo che spiega brevemente il loro lavoro e i link ai file zippati contenuti nel CD. Ovviamente cliccando sui collegamenti stessi potrete aprire i file in questione o salvarli sul disco rigidissimo. Nel caso si tratti di mirror di siti on-line o comunque di altre pagine Web da leggere con comodità, il clic sul link provocherà l'apertura di una nuova finestra del vostro browser di fiducia, contenente i suddetti siti. E per scrivere ai signori di cui sopra? Semplicissimo: cliccate sul loro nome nel frame di destra e il vostro programma di posta elettronica provvederà ad aprire un nuovo messaggio indirizzato a chi volete (sperando che siano stati riportati correttamente tutti gli indirizzi. Il Todeschini si assume ogni colpa per questo ed eventuali altri errori: nel caso ci fossero indirizzi errati potete scrivere a lui il messaggio che provvederà a forwardare al destinatario, unitamente a gesti di prostrazione e di scuse a base di frustate sulla schiena e ceci sotto le ginocchia, rivolti con umiltà a entrambi). Per entrare in contatto con il curatore della rubrica e proporre il vostro materiale, scrivete senza tema a:
Claudio Todeschini - keiserxol@galactica.it
Non si può non citare, tra le presenze che ci onorano questo mese, la versione per TGM di Flashback, sito dedicato ai vecchi videogiochi e alla loro epoca e che, grazie al lavoro dei suoi curatori, conoscono una seconda giovinezza; c'è poi il sito del Fantacalcio manageriale, l'indice dell'angolo E-mail curato da Xed, la nuova versione della guida all'Unreal Editing del Geretti, e molto altro ancora!

HARDWARE

● Hot Dog Express 1.52

Cartella Win95\Sausage HotDog Express 1.52
Il primo dei tre programmi della Sausage che presentiamo in questo numero è un editor rapido ed efficiente per la creazione di pagine HTML senza eccessive pretese di completezza o potenza; ha invece un occhio di riguardo per il neofita o per coloro che, pur non conoscendo un'acca di linguaggio ipertestuale, abbiano intenzione di mettere in rete una propria home page, magari sfruttando lo spazio che sempre più spesso i provider mettono a disposizione.

● Hot Dog Pro 5.1

Cartella Win95\Sausage HotDog Pro 5.1
Eccoci a parlare del prodotto di punta della Sausage, ovvero il suo 'cane caldo' professionista, che più di un Web master usa per realizzare interi siti veramente professionali, grazie alla flessibilità e alla potenza che mette loro a disposizione per la creazione e la gestione dei siti. Il programma è davvero completo, e supporta tutto quello che l'ultima versione di HTML prevede, dai Cascaded Style Sheets all'HTML dinamico.

● Reptile 1.4

Cartella Win95\Sausage Reptile 1.4
Un programma di grafica perfetto per creare texture da applicare come fondali delle vostre pagine web, per realizzare effetti 'gradiente' (le sfumature di colore) senza difficoltà e per modificare i colori del testo dei vostri documenti. Questo programma è completamente gratuito, in versione completa e può essere usato senza limiti di tempo. Il rovescio di questa bella medaglia è che va registrato presso la Sausage medesima, e solo tramite e-mail. Questo significa che all'avvio del programma, dopo l'installazione, vi sarà chiesto se avete una connessione a Internet attiva, dopodiché Reptile vorrà alcuni dati (tra cui l'indirizzo di posta elettronica), manderà una richiesta al server della software house e in pochi secondi riceverete un'e-mail con chiave di registrazione e password.

● E-Icons 98 1.54

Cartella Win95\E-Icons 98
E-Icons 98 è un semplice programma che permette di personalizzare le vostre icone di sistema con una facilità e velocità estrema. Per icone di sistema mi riferisco a quelle relative al Desktop, al Menu Avvio, alle unità disco, alle cartelle e a quelle altre che non è possibile modificare manualmente.

● Genius 2.0

Cartella Win95\Genius 2.0
Genius 2 è una raccolta assai completa di utility per Internet e non solo, tutte basate su una comoda ed efficiente interfaccia utente grafica integrata con quella di Windows95. Una volta installato e avviato, un'icona col faccino di Einstein si posizionerà nel Systray: cliccando con uno qualsiasi dei tasti del mouse visualizzerete una notevole quantità di voci di menu quali Clipboard, Finger, FTP (File Transfer Protocol), HTTP, Ping, SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), Telnet, Time, Traceroute, Whois, Current Connections, Download Manager, NSLookup (Name Server Lookup), Patience e molti altri ancora. Per scoprire cosa siano tutti questi parametri, leggetevi le istruzioni presenti nell'interfaccia grafica del Silver Disk!

● Music Match Jukebox 2.50

Cartella Win95\Music Match 2.50
Amici estimatori del formato MP3, ci siamo! Ecco a voi la nuovissima versione, ancora migliore, dell'utility definitiva per la registrazione e la conversione delle tracce audio da CD direttamente in formato .MP3. Sì, avete capito bene: non più registrazione in formato .WAV e successiva conversione in .MP3 ad opera di oscuri Encoder DOS o programmi simili, ma un solo programma che si occupa di tutto, oltretutto a una velocità impressionante e con una qualità assoluta: 128kbs e 44Khz di frequenza di campionamento!!! Una canzone da 3 minuti e mezzo è stata convertita in Mp3 in

E CHI SI FERMA PIÙ?

THIEF: THE DARK PROJECT

Di solito non tendo mai a sbilanciarmi più che tanto quando scrivo il box di un videogioco qui nelle istruzioni del Silver Disk, ma questa volta mi sento di affermare che con Thief, se non ci troviamo di fronte al capolavoro, poco manca. Sviluppato dalla Looking Glass e prodotto dalla Eidos Interactive, il gioco infatti non risalta tanto per le sue caratteristiche tecniche, quanto per la propria originalità a capacità di coinvolgere. Se infatti a prima vista si potrebbe confondere "Thief: The Dark Project" con uno dei tanti arcade in soggettiva, magari con un engine non all'altezza della situazione, in realtà si tratta di una sorta di simulatore di ladro ambientato nel medioevo. La vostra capacità non consisterà quindi nel fare fuori tutti i nemici, bensì nell'essere scaltri, furtivi e silenziosi. Il demo, contenuto nella cartella \THIEF - THE DARK PROJECT del vol. 54 nella forma di un file autoscompattante di nome thiefd.exe, vi vedrà allora vestire i panni di Garrett, un ladro dalle incredibili capacità, il quale si troverà a dover entrare nella casa di un feudatario per rubargli uno scettro dall'inestimabile valore. Premesso che nel dimostrativo è presente un tutorial che vi spiegherà molte cose, quello che m'ha lasciato stupito di questo gioco è la varietà delle armi a vostra disposizione, che oltre a spada, arco e pugnale, contano anche manganelli per stordire la gente colpendole alle spalle e frecce con la testa piena d'acqua per spegnere le torce o di sabbia per far sì che non si sentano i propri passi. Insomma, dopo pochi minuti vi troverete acquattati furtivi di fronte ai vostri PC e sono sicuro che finirete per farvi coinvolgere pure voi. Per poter godere di questo Thief sarà necessario un Pentium 166MHz se si dispone di una scheda accelerata compatibile Direct3D o un di Pentium 200 in caso contrario. I megabyte di RAM necessari sono 32MB e le librerie richieste sono le DirectX 6.

THE ELDER SCROLLS ADVENTURES: REDGUARD

Sviluppato e prodotto dalla Bethesda, "The Elder Scrolls Adventures: REDGUARD" è l'evoluzione tridimensionale della serie Elder Scrolls, che tanto successo ha avuto nel mondo tra gli appassionati dei giochi di ruolo.
La storia, a dire il vero un po' lunghetta, narra che voi viviate nella seconda era, un periodo in cui l'impero di Tiber Septim sta dilagando nel regno di Tamriel conquistando ogni landa in cui il suo esercito si trovi a passare. L'avanzata dell'armata di Septim è osteggiata un po' da tutte le forze del reame, ma quelle che stanno causando maggiori problemi sono l'esercito delle Guardie Rosse, o Redguards che dir si voglia. Queste erano al comando del prode Re di Hammerfell, Thassad II, ma ora che quest'ultimo è stato assassinato il regno è sull'orlo del tracollo. Potrei allora stare qui a menarvela a lungo con una storia che pare non finire mai, ma sappiate che voi vestirete i panni di Cyrus, un mercenario delle Guardie Rosse che ha abbandonato Hammerfell molto tempo fa per vagabondare nelle terre dell'Impero, ancora incapace di dimenticare la vergogna per aver ucciso dieci anni prima il marito di Iszara, un tipino niente male con cui lui (e quindi voi) vi ritroverete ad avere a che fare quanto prima. Tolto tutto quanto detto finora, 'The Elder Scrolls: Redguard' resta un gioco all Tomb Raider dalla più che discreta fattura (non nel senso che costa molto, s'intende), il che rappresenta un notevole cambiamento nella serie Elder Scrolls e dà comunque l'idea di come stia evolvendosi una certa fetta di mercato. Nonostante la versione finale del gioco funzionerà anche in modalità software, il demo contenuto all'interno della cartella \REDGUARD (nome file: redguarddemo.exe) per girare richiederà una scheda 3Dfx (Voodoo o Voodoo 2 che dir si voglia), oltre che a un non specificato sistema che mi sentirei di valutare tra il P166 e il P200. Parlate con la gente, combattete e vedete come va a finire: non sarà un capolavoro magari, ma questo gioco pare essere comunque interessante...

RED BARON II 3D

Uno dei giochi con le scadenze più strane che si siano mai visti (prima versione recensibile in estate, poi seconda versione recensibile a ottobre, quindi demo a dicembre) appare finalmente sui solchi argentei del Silver Disk all'interno della cartella \RED BARON 2 del vol. 55, nella forma di un archivio autoscompattante di nome rb3ddemo.exe.
Grazie ad esso potrete sperimentare le emozioni dei combattimenti aerei della Prima Guerra Mondiale, sia in single player che in multiplayer. A seconda poi di quello che sceglierete di fare, vi verranno affidate delle missioni in cui dovrete distruggere determinati obiettivi o invece provare ad abbattere il maggior numero di aeroplani nemici possibile. I requisiti di sistema, per poter giocare a Red Baron 2 3D, sono un Pentium 133 con 32MB di RAM (ma è raccomandato almeno un Pentium 233MHz con 48MB di RAM); com'è facile poi intuire da quel 3D finale, una scheda 3Dfx è vivamente consigliata, anche se non indispensabile. Da ultimo, segnalo che una volta installato il demo potrete avere accesso a un file di testo in inglese in cui verranno anche riassunti tutti i comandi per pilotare l'aereo, inquadrare i bersagli e gestire le varie visuali.

THUNDER BRIGADE

Sviluppato dalla Blue Moon e prodotto dalla Interactive Magic, Thunder Brigade è un arcade vecchio stampo che porta alla ribalta ancora una volta il buon vecchio Voxel 3D, engine datato ma duro a morire in virtù della sua popolarità tra i programmatori dell'Est. Grazie al dimostrativo contenuto all'interno della cartella \THUNDER BRIGADE del vol. 55 (nome file: tbrigadedemo.exe) potrete provare uno sparatutto che vi proietterà nell'abitacolo di una specie di incrocio tra un carro armato e un hovercraft, armato fino ai denti e pronto a tutto. Nella versione finale del gioco saranno presenti 30 missioni, un Mission Editor e tanti avversari da distruggere senza pietà. Vi dovesse interessare, sappiate che dovrete possedere almeno un Pentium 133 con 32MB di RAM, configurazione questa ormai alla portata di tutti.

meno di un minuto! Strepitoso!
Avvertenza: come ricorda il programma all'avvio, le copie dei vostri CD sono solo a uso personale e NON POSSONO in ogni modo e per NESSUN motivo essere distribuiti ad altri, perché si configurerebbe senza possibilità d'appello il reato di violazione del copyright. Il sottoscritto, The Games Machine e gli autori del programma non è in alcun modo responsabili dell'uso improprio che potreste fare di questo programma.

- **Notepads + v1.21.0.1**

Cartella Win95\Notepads+
Ennesimo blocco note, ennesimo tentativo di soppiantare quello di Windows95. Quello di questo mese è particolarmente interessante, dato che si avvicina a un editor di testi professionale, pur mantenendo la compattezza e la velocità di un normale 'blocco note'. Notepads+ lavora con i workspace, ovvero gli ambienti di lavoro (un modo un po' più 'figo' di chiamare i singoli file di testo), e vi permette di averne aperti più di uno contemporaneamente.

- **What is This 0.40**

Cartella Win95\ What Is This 0.40
Adesso un po' di domande: vi siete mai chiesti quanti file abbiate sul vostro computer? Quante volte avete scaricato un file, salvato perché lo ritenevate importante e ora non vi ricordate più che fine abbia fatto? E quante volte, per questo, avete scaricato lo stesso file più di una volta? E tutti i file che scaricate o vi trovate sull'hard disk, quante volte vi siete chiesti che cosa siano? Le domande sono serie, e necessitano risposta. What Is This (per gli amici WIT) risolve questi e altri problemi analoghi, in maniera semplice e non invadente: WIT è infatti un'applicazione sempre pronta all'uso, visto che è disponibile come ulteriore voce dei menu contestuali (quelli richiamati cliccando col tasto destro sull'icona di un file o di una directory). WIT usa una minima quantità di spazio su disco, e memorizza le informazioni relative ai singoli file in un piccolo e veloce database.

- **WindowBlinds 3.6**

Cartella Win95\WindowBlinds 3.6
Non siete forse stanchi del solito desktop? Voglio dire, quelle finestre di Windows95 sempre uguali, il fondale bianco che non è possibile cambiare, gli stessi bottoni da quattro anni, mai un cambiamento o una nota di colore. Amanti della policromia e desiderosi di novità effervescenti, ecco un bellissimo applicativo che vi farà dimenticare la noia cromatica del sistema operativo di Microsoft. WindowBlinds è un programma che cambia e dà un volto nuovo alle vostre applicazioni con pochi clic del mouse, in maniera indolore e semplicissima: esso infatti modifica integralmente i colori delle finestre del sistema operativo, i bottoni ad esse correlati, rendendo tutto particolarmente vivace e colorato. Non solo! È possibile anche intervenire sensibilmente sull'interfaccia del sistema stesso e renderla simile a quella di altre macchine, come l'Amiga e il Mac.

- **Nero Burning Rom v. 4.0**

Cartella Win95\ Nero Burning Rom v. 4.0
È sicuramente l'anno dei masterizzatori Quando si ha la necessità di archiviare molti dati o di avere una copia di backup di un programma importante, i CD-ROM scrivibili sono un valido supporto, comodo, sicuro ed economico, e ora anche a costi accettabili. I masterizzatori non sono più riservati a pochi eletti come lo erano una volta, i prezzi sono nettamente calati e perfino nei supermercati ormai si possono acquistare CD-ROM registrabili a basso costo. Attualmente il miglior software di masterizzazione pare essere Nero Burning Rom, ormai giunto alla versione 4. Nero è caratterizzato da un'interfaccia grafica intuitiva con la quale è possibile, con semplici operazioni di trascinamento del mouse, preparare e selezionare il contenuto del CD da registrare, sia esso di tipo dati o audio. È presente anche una modalità guidata in cui sono preimpostati tutti i principali parametri, così da rendere più semplici le operazioni più comuni. Per chi, invece, desideri scegliere un particolare tipo di standard anziché quello preconfigurato, Nero mette a disposizione un'ampia possibilità di configurazione personalizzata. Con Nero Burning Rom è possibile copiare ogni tipo di CD on-the-fly, cioè dal lettore al masterizzatore come una doppia piastra a cassette, senza alcun problema. I formati di registrazione supportati sono: CD-ROM (Mode 1, Mode 2 e XA), Audio, Mixed Mode, HFS, Hybrid, cd di Boot, Multisessione e PSX. Come metodi di registrazione, invece, sono disponibili, a patto che il masterizzatore li supporti, Track-At-Once e Disk-At-Once. È disponibile anche il formato di registrazione UDF (Universal Disk Format), grazie al quale è possibile gestire al meglio lo spazio su disco limitando gli sprechi e migliorando la flessibilità dei supporti. Nero è il primo software a supportare 8x in scrittura (è perciò in grado di incidere un intero CD in meno di 10 minuti) e la funzionalità CD-Text, che consente di registrare su un CD Audio anche i titoli dei brani. Nero è dotato inoltre di funzioni audio avanzate che consentono di passare vecchi LP, nastri o cassette su CD, eliminando i fruscii e i rumori di fondo. Ma la chicca finale è il fatto che Nero si distingue da tutti gli altri prodotti perché è l'unico a permettere di registrare più di 650MB su un normale CD vergine: il record è infatti di 728MB di dati o di 80 minuti di audio.

- **Aladdin Expander 2.0**

Cartella Win95\Aladdin Expander 2.0
Sviluppato dalla Aladdin Systems, Inc., Aladdin Expander 2.0 è un'utility che si occupa della gestione dei file compressi. Le su caratteristiche di punta sono la facilità e la semplicità d'utilizzo. Una volta installato il programma avrete un nuovo gruppo nel menu avvio e una nuova serie di voci di menu associate ai file di

SILVER DISK

KILLER TANK

Come avrete notato anche voi, rispetto a un tempo sul Silver Disk appaiono molti più demo di software house "minori", che anche solo un anno fa avrebbero rischiato di passare inosservati. Merito della ISDN, che permette arrischiati download, ma anche di un certo sesto senso che, inevitabilmente, si finisce per sviluppare dopo anni di esperienza. Abbiamo così scoperto in questi mesi new entry quali Shogo e Dethkarz, e adesso è la volta di questo interessantissimo Killer Tank, prodotto della russa ElectroTech Multimedia e contenuto all'interno della cartella \KILLER TANK del vol. 55 (nome file: setup.exe). Al di là di una grafica veramente suggestiva, quello che m'è piaciuto di questo gioco è quella semplicità e quell'immediatezza "vecchi tempi" che ormai s'è persa quasi del tutto (persino nel rinnovato Asteroids, per elementare che sia, ci sono dei piccoli enigmi da risolvere): per questo motivo, sappiate che coi tasti cursore si pilota il carro, col mouse si muove la torretta e coi due tasti si spara l'arma primaria o secondaria. Tolto questo, andate in giro col vostro cingolato, abbattete i nemici e raccogliete quanti più bonus potete. Se volessimo trovare un termine di paragone, vedrei questo Killer Tank davvero molto vicino a quel Recoil che vi ho presentato giusto il mese scorso.
Leggendo le varie press release, pare che la versione finale del gioco vanterà 20 missioni suddivise i 4 campagne, una trama non lineare, missioni di varia natura (distruzione, ricognizione, scorta veicoli, ecc.), la possibilità di effettuare upgrade del veicolo (potete farlo anche in questo demo, a patto di esplorare veramente tutta la mappa) e delle scene d'intermezzo in stile fumetto americano alquanto bizzarre. I requisiti di sistema minimi (con alcuni effetti visivi non utilizzabili) prevedono un Pentium 166 MMX con 32MB di RAM e scheda 3D; quelli raccomandati suggeriscono invece un Pentium2 233MHz con 32 mega e scheda grafica Voodoo II.

GUNMETAL

Sviluppato e prodotto dalla Mad Genius, Gunmetal è un onesto e semplice arcade in soggettiva che vi proietterà nel solito futuro dove le grandi multinazionali hanno preso il sopravvento sui governi, imponendo la loro dura legge basata su denaro e potere. Voi, nel gioco, non vi ergerete però a paladino della giustizia, bensì più semplicemente a comandante della Nataka Imperial Armored Cavalry, la divisione d'élite di combattenti della Nataka Corporation, zaibatsu seriamente minacciata dall'avvento di nuove e spregiudicate corporazioni. Il mezzo a vostra disposizione sarà nientemeno che un RPV (Remotely Piloted Vehicle), che dal nome lascerebbe intendere che qualora le cose vadano male non ci lascerete le penne. Nell'incertezza però, inutile dirlo, è sempre meglio prima sparare e poi fare domande. Contenuto all'interno della cartella \GUNMETAL del vol. 55 nella forma del simpatico archivio autoscompattante gundemo2.exe, Gunmetal si dimostra un titolo senza troppe pretese capace comunque di venire incontro alle richieste di tutti coloro (e sono ancora molti) che possiedono un PC di fascia bassa: i requisiti di sistema sono infatti un Pentium 90 con 24MB di RAM, il che sinceramente non mi sembra molto; il sistema operativo può essere tanto Windows 95 quanto il vecchio DOS.

ALIENS VERSUS PREDATOR

Sviluppato dalla Rebellion Developments e prodotto dalla Fox Interactive, Alien vs. Predator è uno dei giochi che più stavo aspettando, non tanto per eventuali prelibatezze tecniche quanto piuttosto per la presenza di due delle creature aliene più esaltanti che siano mai stati concepite, entrambe frutto delle deviata mente di H.R. Giger. Nel demo che troverete all'interno della cartella \ALIEN VS PREDATOR del vol. 54 (nome file: setup.exe) impersonerete il temibile cacciatore dello spazio, il Predator, che per l'occasione non troverà niente di meglio da fare che scendere in una base spaziale infestata dagli alieni, dei quali dovrà fare strage; sarà però per l'autosuggestione, vuoi pure per le locazioni davvero poco illuminate, gli alieni sembrano davvero "sbucare fuori dalle fottute pareti" (giusto per fare una citazione a caso) e vi posso assicurare che il vostro compito non sarà affatto facile. Dimenticatevi di vedervela a mani nude e affidatevi piuttosto alle uniche due armi che il demo vi metterà a disposizione, e cioè la Speargun (un arpione ad alta velocità capace di causare danni incredibili ma dalla ricarica molto lenta) e la Plasmacaster (l'arma più devastante, controllata dalla console da polso, capace inquadrare automaticamente il nemico e di farlo a pezzi con un colpo solo. Queste però andranno usate con estrema cautela, dato che hanno i loro pro e contro. Quanto alla Speargun, tenete presente che le munizioni sono limitate, che la ricarica è lenta e che il suo utilizzo vi renderà immediatamente visibili anche se state usando l'apparato di occultamento; quanto alla Plasmacaster, questa non solo succhierà un bel po' dell'energia a vostra disposizione, ma potrà inquadrare i nemici a seconda che si stia utilizzando la corretta modalità di visualizzazione per quella specie. Qui si viene ad affrontare un altro discorso, relativamente allora alle modalità di occultamento e di visualizzazione disponibili: quanto alla prima, chiunque abbia visto il film con Schwarzenegger sa che i Predator hanno la capacità di deflettere la luce attorno a loro, di modo da risultare invisibili: ebbene, questa capacità si rivelerà utile solo con gli umani (che incontrerete anch'essi alla fine del demo), dato che gli alieni non usano la luce per individuare le loro prede. Inoltre consuma molta energia. Relativamente alle visuali disponibili, nel demo ce ne saranno a disposizione due: quella termica e quella elettromagnetica. Con la prima si vedranno al buio gli umani ma non gli alieni, mentre con la seconda sarà esattamente il contrario: molto del vostro successo di cacciatore dipenderà dalla capacità di fare la scelta giusta al momento giusto. Una menzione la merita infine il Medicomp (attivabile col tasto "6"), che vi ridarà un po' di energia qualora siate ridotti a mal partito: nel gioco non esistono infatti medi-kit di sorta e l'unico modo di rigenerare le proprie energie è quello di usare questo apparecchio, il quale però si rifà anch'esso all'energia a vostra disposizione. Col tasto del fuoco primario si attiverà la sequenza di guarigione, con quello secondario di spegneranno le fiamme qualora di venga colpiti da dei lanciafiamme.
Da ultimo, qualche notazione sull'interfaccia grafica: la barra rossa sulla sinistra è l'energia vitale a vostra disposizione, quella blu a destra è invece l'energia elettrica di cui potrete disporre per i vostri apparati di visualizzazione e per le armi. I requisiti di sistema necessari per godere di questo titolo non eccezionale graficamente ma pregno di un'atmosfera davvero inquietante, sono piuttosto altini: il minimo è infatti un Pentium 200 MMX con 32MB di RAM (64 raccomandati), Windows 95, DirectX 6 e scheda accelerata obbligatoria compatibile con le Direct3D.

archivio; Aladdin Expander è un'utility 'Drag-and-Drop', e questo vuol dire che è possibile espandere file compressi o decodificati semplicemente spostandoli col mouse all'interno della finestra dell'applicativo in cui, non a caso, c'è scritto "Drag and drop archives and encoded files here": dal Menu Avvio andate nel gruppo 'Aladdin Expander 2.0', e lanciatelo; aprite una finestra di Explorer e selezionate il file che volete aprire; con l'ausilio del mouse 'afferrate' il/i file e 'depositateli' nella finestra di AE; al termine dell'operazione troverete il contenuto dell'archivio in una cartella definita nelle opzioni del programma: di default la destinazione è la directory che ha lo stesso nome dell'archivio, situata all'interno della medesima cartella in cui si trova il file compresso o codificato.

● Columbine Bookmark Merge

Cartella Win95\Columbine Bookmark Merge
Columbine Bookmark Merge è un'interessantissima utility per Netscape, Microsoft Internet Explorer (MSIE), NCSA Mosaic e Opera, i quattro browser più famosi del mondo. Il programma vi permette di fondere tra loro i relativi 'bookmark' (o segnalibri) senza produrre duplicati o URL ridondanti. CBM supporta i bookmark di Netscape, i Preferiti di Microsoft, le HotList di Mosaic, le HotList di Opera versione 2.x e 3.x, oltre agli indirizzi di posta elettronica di Netscape. Supponiamo che abbiate due browser installati, e vogliate tenere i loro bookmark sincronizzati; oppure che un vostro amico vi mandi per posta elettronica il suo file di bookmark: potete stampare e trascrivere a mano i siti che vi interessano, oppure usare CBM; o ancora, mettiamo che i bookmark del vostro amico siano più aggiornati dei vostri: potete aggiornare i vostri link con i suoi senza perdere la bella struttura organizzata e precisa che avete dato al vostro elenco di siti.

● CompuPic 4

Cartella Win95\CompuPic
CompuPic è una bellissima utility per la visualizzazione, l'acquisizione e la manipolazione di immagini, veramente completa e incredibilmente ricca di opzioni. Ma è anche un riproduttore di file multimediali, ovvero suoni e filmati, per una trentina di formati supportati (in totale). La versione che trovate sul CD è funzionante per 15 giorni dal momento in cui la installate, dopodiché si renderà necessario che la rimuoviate dal vostro hard disk o la registriate presso la PhotoDex, società che l'ha sviluppato.

● DMEX Menu 3.01

Cartella Win95\DMEX Menu 3.01
DMEX Menu è un programma che aggiunge delle estensioni ai menu contestuali di Explorer e alla voce 'File' della barra degli strumenti di ogni finestra della shell di Windows9x: questo significa che quando selezionate 'File' dal menu di una qualsiasi finestra o andate a cliccare col tasto destro su un oggetto del sistema (sia esso un file o una cartella, o un'unità disco o altro ancora), vedrete comparire una nuova voce, DMEX appunto, con a lato una piccola fragolina. Seguendo la freccia compariranno le voci del programma, che vado a elencarvi ora: Change Filename or Date, Select Files, Create Subdirectory, Open DOS Window, Create Substituted Drive, Extract Archive, Set as Wallpaper, Centre Current Window, New Explorer Window, Two Windows Vertical, Two Windows Horizontal, Tile All Vertical, Tile All Horizontal, New Subwindow, Clean Up All Windows, Change Directory To, Execute, Interval Starter e Configuration.
Come già ricordato in precedenza, per scoprire cosa siano tutti questi parametri leggete le istruzioni presenti nell'interfaccia grafica del Silver Disk!

● Motherboard Monitor 3.75

Cartella Win95\Motherboard Monitor
Ecco un programma di quelli che la gente normale non usa, e che invece apprezzeranno molto i maniaci dell'overclock. Si tratta, come avrete intuito dal nome, di un'utility in grado di tenere sotto controllo i principali parametri della vostra scheda madre, come temperatura del processore, velocità del/dei ventolozzi, tensioni del core e della piastra, ecc. ecc. Lo scopo è ovvio: se portate il Bus a 112 e il moltiplicatore a 5x per il vostro PII 266, allora può darsi che il fatto di funzionare a 560 MHz provochi qualche surriscaldamento di troppo. Il programma lo segnala, e voi potete calare un po' le arie (vostre) e le frequenza (del chip).
Prima avvertenza: non tutte le schede madri sono compatibili con il programma in questione. Vi consiglio, prima di rimanere delusi dal non funzionamento di Motherboard Monitor, di controllare nel file Compatibilità.htm (all'interno della stessa directory di installazione) se la vostra piastra rientra in quelle supportate, e quali parametri è in grado di controllare. Se la vostra mamma non è citata, in ogni caso è necessario che monti i chip LM78, LM79, WinBond W83781D e LM75, altrimenti nisba.
Seconda avvertenza: la pratica dell'overclock è scoraggiata da qualsiasi produttore e i danni da essa derivati non sono assolutamente coperti da alcuna garanzia. Il programma non aiuta, né favorisce, né ha la pretesa di risolvere i problemi derivanti dall'overclocking di una macchina. Li segnala solamente. L'autore del programma, il sottoscritto e The Games Machine non sono in alcun modo responsabili dei danni derivanti dallo spingere il proprio sistema oltre i limiti per il quale è stato progettato.

● Opera 3.50

Cartella Win95\Opera 3.50
Opera è nato come browser alternativo ai colossi Netscape e Microsoft Internet Explorer, e in poco tempo si è conquistato l'affetto di milioni di utenti. Questo

E CHI SI FERMA PIÙ?

101: THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY

Sviluppato e prodotto dalla Empire Interactive, 101 Airborne è uno strategico in cui dovrete condurre una squadra di 18 paracadutisti attraverso le linee nemiche durante quel memorabile giorno dell'ultimo conflitto mondiale che prende il nome di D-DAY. Nessun parametro sarà lasciato al caso e dovrete veramente pensare a tutte le possibili variabili, inclusi addirittura i pasti per i vostri soldati! Che possa piacere o meno il genere, "101: The 101st Airborne In Normandy" è un gioco incredibilmente vasto e complesso, il che significa che moltissime delle cose presenti nella versione finita e scatolata non sono disponibili nel dimostrativo. Per questo motivo, eccovi una breve rassegna di tutto ciò che non troverete all'interno del demo ma di cui invece potrete godere qualora decidiate di acquistare il gioco: avrete a disposizione un solo scenario contro i 238 che compongono le 9 campagne di gioco; non è disponibile nessuno degli oltre 40 filmati altrimenti presenti; non sarà possibile portare a termine una campagna; non sarà possibile muoversi da mappa a mappa; non sono presenti le opzioni Load e Save; il Campo d'Addestramento (Training Ground) e le Latrine non sono accessibili; nelle campagne non saranno presenti le mucche, che i vostri soldati altrimenti potrebbero usare per coprirsi; non è presente la maggior parte degli effetti sonori, nonché le 48 differenti voci dei soldati; il Quartier Generale (Headquarters) non è presente, in quanto non è possibile scegliere una campagna; non sarà possibile compiere azioni quali Rest, Remove Parachute e Group Move; la versione completa include la sequenza del lancio per ognuno dei soldati, durante la quale sarà possibile vedere cosa accade quando questi si avvicinano al punto di atterraggio; nel demo le mine e le booby-traps non sono attive; il demo include solamente gli Ufficiali e la Fanteria tedesca, mentre nella versione finita saranno disponibili anche carristi, le SS (ehm...), i cecchini e le squadre speciali; non sarà possibile interagire con la resistenza francese, i contadini, l'82esima aviotrasportata, i prigionieri tedeschi e altri personaggi che nel corso delle missioni ricopriranno ruoli secondari; nel demo non si sentiranno i soldati parlare in tedesco o in francese.

Beh, come vedete da questa lista, il gioco pare essere proprio un must per gli appassionati degli strategici: dovesse interessarvi (ma vi avviso che l'approccio non è certo facile), lo troverete all'interno della cartella \101 AIRBORNE del vol. 55 sotto forma di un simpatico eseguibile di nome 101demo.exe.

FATAL ABYSS

Questo "abisso fatale", sviluppato dalla HumanSoft e prodotto dalla SegaSoft, è un gioco che a modo suo rappresenta un po' una pietra miliare per quest'ultima casa americana, dato che sarà l'ultimo gioco "scatolato" che verrà presentato al mercato. Da questo titolo in poi, infatti, la SegaSoft ha intenzione di buttarsi unicamente sul gioco on-line, il che vuol dire che la gente si potrà scaricare il titolo via Internet e che solo là lo potrà giocare. Un po' rischioso a mio avviso, ma comunque vantaggioso in quanto così facendo si tagliano tutti i costi di imballaggio e di distribuzione, il che non è poco. Comunque sia, si tratta di un fenomeno interessante che sono curioso di vedere se e quanto farà proseliti. Tornando a noi, il dimostrativo contenuto nella directory \FATAL ABYSS del vol. 55 e installabile mediante un doppio click sul file fatalabyssdemo.exe, vi proietterà in un futuro neanche troppo lontano in cui le solite mega-corporazioni si fronteggeranno per il possesso del Bacteria 241, una nuova e strana forma di energia estraibile unicamente dai fondali degli oceani. Gli scienziati della Eco Systems hanno sviluppato un nuovo sistema per l'estrazione di questo materiale, ma come al solito ci sarà sempre qualcuno pronto a rompere le uova nel paniere, questa volta rappresentato dalla Proteus Tech. A voi il compito di sconfiggere l'avversario armando fino ai denti il vostro "battello subacqueo" ed esplorando con attenzione i fondali alla ricerca di un avversario sempre letale. Per poter provare il dimostrativo di Fatal Abyss è richiesto almeno un Pentium 166 con 32MB di RAM, Windows 95/98 e relative DirectX.

Questo "abisso fatale", sviluppato dalla HumanSoft e prodotto dalla SegaSoft, è un gioco che a modo suo rappresenta un po' una pietra miliare per quest'ultima casa americana, dato che sarà l'ultimo gioco "scatolato" che verrà presentato al mercato. Da questo titolo in poi, infatti, la SegaSoft ha intenzione di buttarsi unicamente sul gioco on-line, il che vuol dire che la gente si potrà scaricare il titolo via Internet e che solo là lo potrà giocare. Un po' rischioso a mio avviso, ma comunque vantaggioso in quanto così facendo si tagliano tutti i costi di imballaggio e di distribuzione, il che non è poco. Comunque sia, si tratta di un fenomeno interessante che sono curioso di vedere se e quanto farà proseliti. Tornando a noi, il dimostrativo contenuto nella directory \FATAL ABYSS del vol. 55 e installabile mediante un doppio click sul file fatalabyssdemo.exe, vi proietterà in un futuro neanche troppo lontano in cui le solite mega-corporazioni si fronteggeranno per il possesso del Bacteria 241, una nuova e strana forma di energia estraibile unicamente dai fondali degli oceani. Gli scienziati della Eco Systems hanno sviluppato un nuovo sistema per l'estrazione di questo materiale, ma come al solito ci sarà sempre qualcuno pronto a rompere le uova nel paniere, questa volta rappresentato dalla Proteus Tech. A voi il compito di sconfiggere l'avversario armando fino ai denti il vostro "battello subacqueo" ed esplorando con attenzione i fondali alla ricerca di un avversario sempre letale. Per poter provare il dimostrativo di Fatal Abyss è richiesto almeno un Pentium 166 con 32MB di RAM, Windows 95/98 e relative DirectX.

DESCENT 3

Prodotto dalla Outrage Entertainment e distribuito dalla Interplay, Descent 3 è uno di quei seguiti che non hanno bisogno di spiegazioni: trattasi infatti del terzo episodio di quel gioco che anni fa strabiliò il mondo col primo vero e proprio engine tridimensionale che si fosse mai visto sui PC. Adesso come adesso il primo Descent farebbe sorridere, ma credo che una volta che lo si iniziasse a giocare finirebbe con l'accattivarsi le simpatie anche di chi al PC ci si è avvicinato da Forsaken in poi. Commenti personali a parte, comunque, Descent 3 desta le nostre attenzioni soprattutto in virtù del suo engine, che sono due. Sì, avete letto bene: gli Outrage hanno programmato due motori grafici, uno per le ambientazioni al chiuso e uno per quelle all'aperto. Ciò che stupisce però è che questi engine entrano in funzione anche all'interno della stessa missione e senza che nessuno se ne accorga. Ciò significa allora che per la prima volta la serie Descent si avventura allo scoperto, alternando quindi spazi aperti ai claustrofobici cunicoli che lo hanno reso famoso.

Contenuto all'interno della cartella \DESCENT 3 del vol. 54, il demo per essere goduto richiede un doppio click sul file setup.exe nonché un Pentium 200 con 32MB di RAM e una scheda accelerata compatibile Direct3D.

browser è sviluppato dalla Opera Software, software house norvegese, giunto alla versione 3.50, e che ho ritenuto saggio accludere nel Silver Disk per un paio di buoni motivi: il primo è che si tratta di un ottimo programma di navigazione per Internet, realizzato veramente bene con un occhio più alla praticità e alla concreta necessità di avere uno strumento efficiente e comodo, piuttosto che a una infinita serie di opzioni o gadget che non vengono mai usati; il secondo motivo è che rappresenta un'ottima alternativa ai più blasonati (non sempre a ragione) Netscape Communicator e Microsoft Explorer. A differenza dei precedenti programmi il file di installazione sta su un dischetto da 1.44Mb e una volta installato occupa poco più di 3 mega. E questo vuol solo dire estrema velocità all'avvio del programma e nella sua esecuzione. Io ho notato in generale, ma prendete con le dovute cautele questa affermazione, una superiore velocità di visualizzazione del contenuto delle pagine HTML di taluni siti notoriamente intasati (come Microsoft, appunto, o Gamecenter) rispetto a Netscape. Ovviamente sono talmente tanti i fattori che influiscono sul rendimento di una connessione da non poter affermare con sicurezza che Opera sia più veloce di Communicator o Explorer, anche se questa è l'impressione che dà. In ogni caso è sul CD proprio per provarlo, no?

● PeoplePost v1.0

Cartella Win95\PeoplePost 1.0
Un programma di comunicazione, scambio di messaggi e altro per i maniaci di Internet, realizzato dalla BinaryLabs. Meno immediato ma più potente di ICQ, PeoplePost è, più che un'utility di chat, una sorta di porto franco in cui lasciare messaggi, promemoria e file, a disposizione di amici che non sono reperibili al momento. Avete presente le clip magnetiche che si lasciano sul frigorifero. Ecco, l'idea di base del programma è esattamente questa. Appena installato il programma verrete sottoposti a un terzo grado da panico: il programma vi chiederà di fornirgli informazioni sulla vostra vita, dal solito nome e cognome e indirizzo di posta elettronica fino al vostro hobby preferito, compresa una password di connessione al server di PP, il tutto perché il gruppo di cui fate parte possa conoscervi meglio. Ma cos'è un gruppo? Una ristretta cerchia di persone che condivide una passione, un'amicizia, o semplicemente un posto di lavoro. Tutto il programma si basa sul concetto di gruppo: potete creare gruppi nuovi o inserirvi in altri già esistenti. Nel primo caso vi verrà chiesto il nome del gruppo, e successivamente sarà allocato uno spazio fisico (limitato) sul server della BinaryLabs; nel secondo caso dovrete scrivere a quale gruppo volete unirvi e il numero della 'invitation' (una sorta di biglietto di invito). Fatto questo vedrete la schermata che condividerà l'intero gruppo, ovvero una sorta di lavagna magnetica in cui mettere più o meno quello che vi pare.

● PS2 Rate

Cartella Win95\PS2 Rate
Un programmino per i possessori di mouse PS/2: quelli, per intenderci, che non si attaccano al computer tramite la consueta porta seriale piatta, ma tramite il connettore tondo, simile a quello della tastiera. Come ben sapete (e se non lo sapete lo scoprite ora) la posizione del mouse sullo schermo e il suo aggiornamento viene controllato da un interrupt lanciato dal sistema operativo, tendenzialmente un'ottantina di volte al secondo, ovvero a 80Hz. Questa utility permette di abilitare il controllo del mouse alla velocità di campionamento che preferite, variando dai 10Hz fino ai 200Hz! Incredibile! Significa che, se scegliete proprio questa frequenza, l'accuratezza con cui viene guidato il mouse aumenta di più del doppio: sebbene a tratti inutile ed esagerato, in realtà questo semplicissimo programma conferisce alla periferica di puntamento una sensibilità tutta nuova, permettendone il perfetto controllo in ogni situazione: una sorta di seconda giovinezza per il topo, soprattutto nei programmi di grafica e negli sparatutto in soggettiva, dove troppo spesso la sensibilità del mouse era difficile da adattare alle proprie esigenze.

● StayAlive 1.0

Cartella Win95\StayAlive 1.0
Quante volte vi siete trovati impotenti di fronte ai continui e inspiegabili crash di sistema di Windows9x? Quante volte avreste voluto aver salvato il file su cui stavate lavorando e era troppo tardi? StayAlive viene incontro a tutti noi, nei limiti del possibile, offrendo un valido sistema di protezione dai crash delle varie applicazioni, intercettando eventuali istruzioni non valide generate dai programmi e impedendo che tutto il sistema operativo ne risenta, diventando instabile o, peggio ancora, bloccandosi irrimediabilmente. Una piccola e curiosa nota sull'installazione: appena lanciate l'eseguibile di installazione, il cursore assume la figura di 'occupato', all'incirca per 4 secondi. In quel tempo dovrete cliccare tutti i pulsanti 'Avanti' fino a completare l'installazione: se siete lenti, o vi perdete a fare cose come digitare il vostro nome, quando il cursore ritorna 'libero', non si potrà più premere il tasto 'Avanti', costringendovi ad annullare l'installazione e a ripeterla. Mi rendo conto che non c'è motivo alcuno per cui i programmatori della TFI Technology dovessero pensare una cosa del genere, ma tant'è... Saranno dei simpaticoni!

TaskInfo 1.0

Cartella Win95\TaskInfo 1.0
Questo programma, segnalatomi dal sempre efficiente Steve "\Ice Cube"\ Lombardi, è un'utility che mostra in tempo reale tutte le informazioni relative ai processi in esecuzione sulla vostra macchina, svelando ogni mistero del cuore del PC e dell'uso che i singoli programmi fanno delle risorse che il sistema mette loro a disposizione.

Amici del Gioco
CORSO ROMA 48 • 10024 MONCALIERI

IMPORTANTE!!!
Per tutte le novità e titoli non elencati - CD Utiliy
TELEFONA

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

Per informazioni e vendita per corrispondenza
✓puoi telefonare al
011/606.89.19
✓puoi faxare al
011/606.89.85
✓E-MAIL: ADELG@TIN.IT

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO

VENDITA DI HARDWARE
Offerte straordinarie su PC assemblati

CD-ROM GAMES

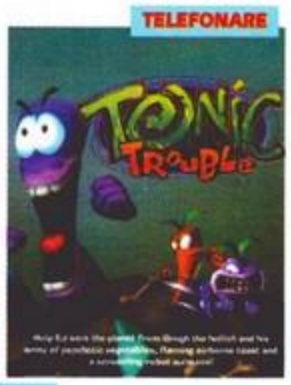
ACTUA SOCCER 3	TELEFONARE
ACTUA TENNIS	TELEFONARE
AIRWAR	TELEFONARE
ARMORED FIST 2	TELEFONARE
BLADE RUNNER ITA	L. 109.000
BLOOD 2	TELEFONARE
CALCIO MANAGER '98	L. 59.000
CARMAGEDDON 2	TELEFONARE
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	TELEFONARE
CREATURES 2	TELEFONARE
DARK COLONY	L. 75.000
DARK PROJECT	TELEFONARE
DEADLOCK: SHIRINE WARS	TELEFONARE
DIEBY THE SWORD	L. 89.000
DOWN IN THE DUMPS	TELEFONARE
EMERGENCY	TELEFONARE
F1 RACING SIMULATION '98	TELEFONARE
FALLOUT	TELEFONARE
FALLOUT 2	TELEFONARE
FIFA '98	L. 53.000
FIFA '99	TELEFONARE
FIGHTING FORCE	TELEFONARE
FORSAKEN	L. 95.000
GRAN PRIX LEGEND	TELEFONARE
GRAN TOURING	TELEFONARE
GRAN TURISMO	TELEFONARE
GRIM FANDANGO	TELEFONARE
HALF LIFE	TELEFONARE
HEART OFF DARKNESS	TELEFONARE
HEXEN 2	L. 49.000
HOME WORLD	TELEFONARE
IF 22 RAPTOR	L. 89.000
INCOMING	PRENOTAZIONE
INDUSTRY GIANT	TELEFONARE
LORDS OF T. REAL M2	L. 89.900
MECH COMMANDER	TELEFONARE
MONACO G. P. RACING SIMULATION	TELEFONARE
MOTO RACER	L. 59.000
MOTO RACER 2	TELEFONARE
NBA LIVE 98	OFFERTISSIMA
NFS 3	TELEFONARE
ODT	TELEFONARE
OMNIA '98	L. 189.000
OMNIA ATLANTE	L. 89.000
OUT CAST	TELEFONARE
REBELLION STARWARS	L. 89.000
RESIDENT EVIL	L. 85.000
ROLAND GARROS	OFFERTISSIMA
SCARS	TELEFONARE
SEGARALLY	L. 85.000
SENSIBLE WORLD SOCCER 2000	TELEFONARE
SHADOW OF EMPIRE	L. 89.000
SIM CITY	L. 49.900
SIM COPTER	TELEFONARE
SIN	TELEFONARE
STAR KRAFT	TELEFONARE
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS	TELEFONARE
SUPER PUZZLE FIGH. 2	L. 49.000
THE FIFHT ELEMENT	TELEFONARE
TOMB RAIDER	L. 39.900
TOMB RAIDER 2	L. 89.000
TOMB RAIDER III	TELEFONARE
TONIC TROUBLE	TELEFONARE
TURING RACING CAR	TELEFONARE
TUROK 2	TELEFONARE
UEFA MANAGER '99	TELEFONARE
UNHOLY WAR	TELEFONARE
UNREAL	DISPONIBILE
VIRTUA POOL 2	L. 89.000
WARCRAFT 2 ITA	L. 39.900
WORLD FOOTBALL MANAGER	TELEFONARE
WORLD LEAGUE SOCCER '99	TELEFONARE
X-COM 3 APOCALYPSE	TELEFONARE
X-COM ALLIANCE	TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE
TOMB RAIDER III

TELEFONARE


TELEFONARE

MOTO RACER 2
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS

CARMAGEDDON
TELEFONARE

OFFERTE DEL MESE

ACTUA SOCCER	L. 19.000
BRIAN DREAD 13	L. 39.000
BURIED IN TIME	L. 59.000
CONQUEST EARTH	L. 69.000
CONSTRUCTOR	L. 69.000
DAYTONA USA DE LUXE	L. 79.000
DESCENT 2 ITA	L. 49.000
ECSTATICA 2	L. 79.000
FADE TO BLACK	L. 39.000
FIFA MANAGER	L. 85.000
FIFA '97 ITA	L. 49.000
G POLICE	L. 69.000
GT RACING	L. 69.000
HELL	L. 49.000
MASTER OF ORION	L. 79.000
NASCAR RACING 2	L. 39.000
NAVY STRIKE	L. 49.000
OLIMPIC SOCCER	L. 29.000
JEDI KNIGHT	L. 79.000

SYN
TELEFONARE

VODOO 2
TELEFONARE

ACCESSORI

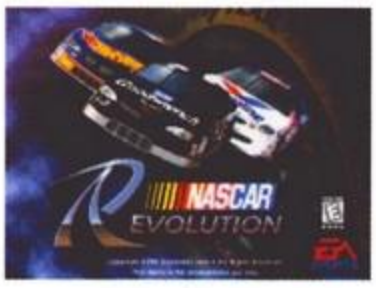
JOYPAD ACTION PAD L. 30.000
JOYPAD GRAVIS L. 49.900
JOYSTICK A PARTIRE DA L. 20.000
JOYSTICK FEED BACK MICROSOFT

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

NASCAR REVOLUTION

Di giochi di corse non pare essercene mai abbastanza, almeno stando a guardare quanti ne sono usciti in questi ultimi mesi; non di meno pare pensarla l'Electronic Arts, che dopo lo splendido Need For Speed 3 ci regala ora questo Nascar Revolution, propagandato non senza trionfalismi come il primo titolo automobilistico finalmente giocabile per davvero, dove si gareggia contro gli altri piloti e non contro le convenzioni delle classiche simulazioni automobilistiche. Un riferimento chiaro se rivolto alle produzioni della Papyrus, un po' meno se invece diretto alla massa indistinta dei concorrenti. Comunque sia, non c'è molto da dire: andate nella directory \NASCAR REVOLUTION del vol. 55, cliccate sul comando setup.exe e assicuratevi di essere i proprietari di almeno un Pentium 200 con 32MB di RAM (sono tra l'altro supportate le schede accelerate compatibili Direct3D, nonché il Force Feedback).

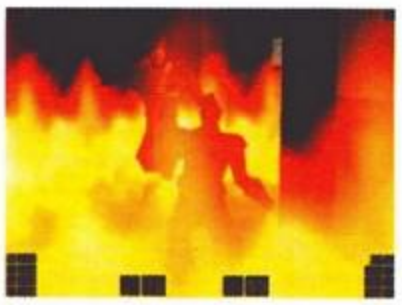


H.E.D.Z.

Sviluppato dalla Vis Interactive e prodotto dalla Hasbro Interactive, H.E.D.Z. è l'acronimo di Head Extreme Destruction Zone, e anche se non magari per la realizzazione tecnica, questo gioco si distingue per la sua originalità. Si dà il caso infatti che gli alieni stiano organizzando una sorta di competizione il cui scopo è quello di eleggere il miglior cacciatore di teste della galassia; questa razza, infatti, è da sempre stata caratterizzata dal fatto che tutti i suoi appartenenti avevano la stessa faccia, assomigliandosi come gocce d'acqua. Tutto questo finché non avvenne un misterioso incidente che portò uno dei violacei extraterrestri a indossare una testa umana: il risultato, sorprendente, è che così facendo questi acquistò tutta una serie di poteri tipici della persona malcapitata (nonché decapitata). Beh, inutile dirlo, da allora si aprì una caccia che finì per fare dei terrestri le vittime e di voi i carnefici, visto che nel gioco impersonerete nientemeno che uno degli alieni impegnato a vincere questa particolare forma di competizione. Una volta installato quindi il demo contenuto all'interno della cartella \H.E.D.Z e cliccato due volte sul file di nome setup.exe, vi troverete proiettati all'interno di una specie di platformgame che inizierete con un certo set di teste a vostra disposizione: cambiatele e cambieranno anche le armi con cui potrete eliminare i vostri contendenti, che ovviamente dovrete eliminare dal primo all'ultimo. I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 166 con 16MB di RAM; sono supportate le schede accelerate compatibili con le Direct3D.

DARK VENGEANCE

Sviluppato dai Reality Bytes e prodotto dalla GT Interactive, Dark Vengeance è un interessante gioco alla Tomb Raider che m'è capitato tra le mani poco prima di chiudere il vol. 55. La storia narra che il nostro mondo è imprigionato da un'eclisse magica, la cui oscurità perenne ha risvegliato i malefici elfi tenuti prigionieri nel loro regno sotterraneo; una volta infatti, tanti secoli fa, queste creature e gli umani convivevano pacificamente, finché un gruppo di elfi ribelli non decise di provare a conquistare il pianeta. Tale tentativo fallì miseramente e fu la causa per cui queste creature furono cacciate e costrette a vivere per millenni sotto la crosta terrestre: ovviamente tutto ciò non venne accettato con rassegnazione e i 'Dark Elves', questo il loro nome, iniziarono a pianificare una vendetta che avrebbe eliminato una volta per tutte gli abitanti della superficie: il suo nome sarebbe stato appunto Dark Vengeance.
Secoli sono passati e la gente s'è dimenticata di quanto accaduto a suo tempo: ora che il Sole non splende più, però, e che il pericolo è imminente, toccherà ancora una volta a voi, videogiocatori incalliti di TGM, togliere le castagne dal fuoco. Tre saranno i personaggi tra cui scegliere e numerose le severe punizioni corporali che potrete infliggere a chiunque oserà ostacolare il vostro cammino. Il tutto all'interno della cartella \DARK VENGEANCE del vol. 55 (nome file: dv_demo.exe). I requisiti di sistema ammontano al consueto Pentium 166 con 16MB di RAM, configurazione questa cui non crede ormai più nessuno; provate con un onesto P200, 32MB di RAM e scheda accelerata compatibile Direct3D per dei risultati soddisfacenti.



END

XENIA
EDIZIONI

D'Anna & Ferrari SMDGRAFICA

Voi siete qui

O perlomeno questa è l'impressione che provate quando vi scoprite nel mezzo di uno schema senza uscita.
Per fortuna c'è chi può aiutarvi

PLAYSTATION FORCE

LA RIVISTA DI NOVITÀ, TRUCCHI E SOLUZIONI TUTTI IMESI IN EDICOLA

NEWS

3DFX COMPRA LA STB SYSTEMS

La 3Dfx Interactive ha acquistato la STB Systems, uno dei più noti produttori di schede grafiche e componenti multimediali, in un accordo dal valore complessivo di circa 141 milioni di dollari. La transizione si completerà antro il mese di marzo, ed è naturalmente soggette a un numero di variabili, non ultima l'approvazione di tutti gli azionisti. La sede operativa della STB rimarrà a Richardson, Texas, sebbene il suo centro direzionale verrà integrato con quello di 3Dfx a San Jose, California. 3Dfx si attende numerosi benefici dall'accordo, tra cui ovviamente una maggiore stabilità dei prezzi e un rinnovato controllo del mercato. Si tratta di un vero e proprio terremoto nel mercato del 3D, perché d'ora in poi el schede 3Dfx verranno prodotte esclusivamente dalla STB: è dunque la fine di quel mercato parallelo e diversificato che aveva fatto la fortuna di compagnie come Diamond e Creative, e aveva generato una forte concorrenza a livello di prezzi tra le varie Voodoo e Voodoo2. La cosa è tanto più singolare se si considera che oltre il 60% del giro d'affari della STB proviene finora dal nemico numero uno di 3Dfx, la nVidia con i suoi chip della serie Riva. Dunque, in sostanza, la 3Dfx cessa di essere un fornitore di chipset e diviene un produttore di schede grafiche: ciò determinerà senza dubbio una maggiore uniformità dei prodotti, che non si perderanno ora in diversi layout e sotto diverse etichette, con una conseguente maggiore coesione tra hardware e software; dall'altra parte, i consumatori perderanno la possibilità di scegliere la marca che desiderano in base al prezzo di vendita e al supporto, e si ritroveranno probabilmente di fronte a una politica dei costi meno aggressiva e rapida di quella attuale. Come reagiranno, poi, compagnie che hanno contribuito in maniera decisiva al successo di 3Dfx, come le succitate Diamond e Creative? "Riteniamo che l'unione delle nostre forze con quelle di STb ci permetterà di offrire a produttori e consumatori una strategia di marca più focalizzata e più dinamica, grazie alla possibilità di dialogare direttamente con i costruttori OEM e con gli acquirenti finali", sostengono alla 3Dfx. Il mercato comunque cambia: vedremo se sarà la mossa giusta.

ORACLE E SUN INSIEME CONTRO MICROSOFT

Ricordate i network computer, quei PC semplificati che avrebbero dovuto soppiantare i Personal così come li conosciamo? Mentore di questa rivoluzione mai avvenuta è sempre stato Larry Ellison, l'eccentrico CEO di Oracle, e da sempre arcinemico di Microsoft. Il concetto del network computer, tuttavia, sta per essere riproposto in una nuova forma: applicato ai server. Sun e Oracle, unite contro lo strapotere di Microsoft nel software gestionale professionale, hanno annunciato un accordo per la creazione di una nuova classe di applicazioni per server, basati sul software per database di Oracle e su parte del sistema operativo Solaris di Sun. L'obiettivo è naturalmente quello di proporre un'alternativa più economica, meno ingombrante e più semplice da gestire rispetto a Windows NT. Il progetto, dal nome in codice di Raw Iron (ferro grezzo) debutterà a marzo su hardware Sun basato su processori Sparc, e su altri sistemi a base Intel di produttori non ancora noti.

GIA' ALTA LA MANIA PER IL NUOVO STAR WARS

Il nuovo film della trilogia uscirà fra solo sei mesi, eppure c'è già chi impazzisce per "The Pantom Menace", il primo episodio della saga di Guerre Stellari. Un anonimo acquirente ha comprato via Internet, per 405 dollari, una copia in formato 35mm "ancora intatta e sigillata" del trailer relativo al nuovo film, lo stesso che sta ora spopolando nei cinema di mezza America; pensate che diversi spettatori pagano il biglietto pieno dello spettacolo soltanto per godersi meno di due minuti di anteprima sul nuovo film. Come sia possibile che una copia del trailer sia disponibile sul mercato dei privati, rimane un mistero, visto che la Lucas si è premurata di evitare ogni diffusione imponendo ai cinema la restituzione delle bobine per venire in possesso della prossima versione del trailer stesso, che durerà circa 4 minuti.

CRONACHE DI BRITANNIA (Diario di Ultima Online, capitolo X)

Il 1999 inizia sotto una buona stella. Da questo mese, come annunciato, le Cronache di Britannia sono presenti anche sul CD. Le abbiamo organizzate in forma di sito, consultabile aprendo la root directory del CD, poi la directory \UO, e lanciando il file index.htm. La risoluzione da usare è la 800 x 600, quindi ricordatevi di impostarla (molti usano la 1024 x 768, ma il guadagno qualitativo è piccolo e l'occupazione di risorse è molto maggiore) o nel browser vi comparirà un'immagine graficamente sballata.
Con questo passo le Cronache di Britannia cercano di diventare una specie di giornale del mondo di UO, e con un piccolo sforzo si possono avere grandi risultati: vi è data la possibilità di avere una vostra pagina, gestita da voi, nella quale informerete tutti (giocatori attuali, futuri e curiosi) delle vostre attività e progetti. Tutti avranno tutto sott'occhio, creando un centro d'aggregazione che favorirà la crescita del numero di giocatori e semplificherà la vita dei guildmaster.
Naturalmente riceveremo volentieri suggerimenti, critiche e notizie. Non dimenticatevi che lo spazio che state leggendo resterà in vita, quindi proseguite a tenermi informato affinché io possa scrivere al meglio questa parte 'cartacea'.
Tre colonne portanti hanno permesso la nascita delle Cronache-CD. Kappa, il nostro bardo, cioè colui che terrà i rapporti con le gilde. Contattatelo per farvi spiegare come collaborare. McOrion, il nostro paladino, al quale il progetto è piaciuto subito (parole sue: "dopo tanto ramingo errare e tante voci a me giunte, finalmente giungo a questo luogo di ristoro et incontro"). Difenderà l'onore delle Cronache realizzando le pagine Web. Infine Invasato, l'artista, che disegnerà gli elementi grafici non forniti dai lettori. Per adesso la sua bravura non è valutabile, visto che l'abbiamo reclutato all'ultimo istante e ha fatto ciò che ha potuto, ma le prospettive sono buone, come vedete dal logo nella prima pagina del sito. Gli indirizzi e-mail sono rintracciabili alla pagina "Per collaborare".

Mi scuso con Quo Vadis, ma il materiale per la loro pagina è giunto in ritardo e avevo già lanciato la spell per trasferire tutto dalla mia scrivania a quella di Er Capoccia (no, non è Lord British). Lo metteremo il mese prossimo, e lustratevi le pupille perché c'è un'immagine molto bella. Max Canore mi segnala che l'indirizzo del loro sito sta cambiando.
Noto con piacere che Mediterraneo va a gonfie vele. Ne saprete di più leggendo l'apposita pagina nelle Cronache-CD.
Ascoltatevi la mistica colonna sonora di Bug e quella della pagina di Elio, anch'essa molto bella.
Ci sono ben tre nuove gilde. Prima di tutto Tronky, condottiero che non si dà mai per vinto. Dopo lo scioglimento dei Templari, la nuova gilda è nata su Europa, con il nome di Nuovo Ordine dei Templari di Taos. Il sito, non ancora attivo, sarà realizzato e coordinato da Darkman. Vi darò l'indirizzo appena lo avrò.
La seconda gilda è quella dei WarMages of Justice, che un mese dopo la fondazione aveva già venti membri. Stefano, il gm, mi spiegava che la gilda non ha ancora un sito ma è comunque reperibile su Europa vicino a Skara Brae (The Bard's Tale: un nome, un mito). Tutti quelli che giocano su Europa dovrebbero dare 1.000 GP a Stefano come ringraziamento per aver creato una forgia pubblica e gratuita a ovest del Brigand Camp, davanti alla cava a sud del monte dal quale si accede allo Shame. Non a caso una delle tante utilizzatrici, in segno di gratitudine, gli ha regalato una full GM chain con tanto di spada e scudo. E non dite "non era questo che Stefano voleva", cerchiamo di essere cavalieri una volta tanto!
La terza gilda si trova al sito members.it.tripod.de/UO_Masters. Il fondatore, Antonio, ha bisogno di una mano da qualcuno che conosca l'HTML.
Mille grazie a The Franz e ICE-breacker. Le foto sono di quel riccone di Jordan (il combattimento) e Black Stain, in giro in una zona segreta. Entrambe sono tratte da T2A.

Ametraal di Trinsic
(aka Alessandro La Spada)

FATICHE METALLIZZATE

La storia di questo gioco sembra presa di peso da un cartoon giapponese: tre fratelli scoprono una misteriosa tecnologia aliena sul pianeta Hedoth che insegna loro a costruire dei robot giganteschi. Dopo qualche tempo, le loro strade si separano, e ognuno finisce (assolutamente per caso) a lavorare per tre mega corporazioni perennemente in lotta tra di loro per il controllo delle ultime miniere di minerali rimaste sul pianeta. A seconda della fazione per cui deciderete di combattere, la Rimtech CorpoNation, la Mil-Agro CorpoNation o la Neuropa CorpoNation, sceglierete del destino di uno dei tre fratelli, che si troverà costretto a combattere contro la sua stessa famiglia per assicurare la vittoria alla sua società e poter osservare l'effimero miraggio del potere. Essenzialmente Metal Fatigue è simile a molti altri strategici in tempo reale che, perniciosamente, affollano gli scaffali dei negozi di videogiochi. Analogamente agli Umani di Starcraft controllerete piccole unità (chiamate Hovertrucks) che saranno responsabili in prima persona della costruzione di nuove strutture, risorse minerarie e simili. Man mano che le vostre basi aumenteranno di numero e potenza scoprirete nuove tecnologie per i vostri robottoni, dando vita così a nuove unità che potranno dare man forte a quelle già impegnate in prima linea. La grafica sarà totalmente in tre dimensioni, con una telecamera virtuale mobile e assolutamente libera, per poter zoomare a piacimento e porre il punto di vista sull'azione dove si ritiene più opportuno, analogamente a quanto visto in Darkstone (vedi preview su questo numero, NdPubblicità). Ma le analogie con gli altri giochi finiscono qui. Il nocciolo del gioco è costituito dai robot, grazie a una serie di caratteristiche che lo rendono veramente originale: ogni mezzo è pilotato da una piccola squadra di soldati umani, ed è costituito da quattro parti differenti: due braccia, il busto e le gambe. Le nuove tecnologie (differenti per ogni corporazione) si sviluppano su ciascuna delle singole componenti: asce giganti, katana, fucili di precisione, motoseghe e mitragliatori per le braccia; jet-pack, lancia missili stile zaino, armature di ogni genere per il torso; acceleratori di movimento e aggeggi simili per le gambe. In questo modo ogni robot sarà caratterizzato in modo diverso a seconda delle scelte tattiche del giocatore, influenzando pesantemente le battaglie sul campo. È possibile anche impadronirsi della tecnologia avversaria, semplicemente rubando i rottami sparsi sul campo di battaglia e facendoli studiare ai vostri fidi (e costosi) scienziati. Un'altra novità in termini di game design è il combattimento su fronti diversi: la battaglie si combattono simultaneamente sulla superficie del pianeta, sugli asteroidi giganti che vi ruotano intorno e sottoterra, nelle miniere vere e proprie, con tutte le varianti in termini di strategia e unità che vi potete facilmente immaginare. La stupidità artificiale dei nemici è stata sviluppata dallo stesso Mark Baldwin che si è occupato di scrivere quella di Perfect General ed Empire, e credo sia una buona notizia. Lo scotto da pagare per questo gioco, che verrà distribuito dalla Psygnosis all'inizio della bella stagione (aprile maggio), è il possesso di una scheda Voodoo.

Claudio

PICCOLI DIAVOLI RESCONO...

Scommetto che non vi eravate dimenticati di lui, eh? Il Diavolo parte seconda è stato ancora una volta ritardato e, a dispetto di quanto detto nello speciale ECTS di ottobre, non se ne parlerà prima della seconda metà del 1999. So che vi state chiedendo se varrà davvero la pena aspettare tanto, fanatici della Blizzard: sappiate che sono al lavoro ben 17 artisti solo sul gioco in sé stesso, più del doppio di quelli che hanno sviluppato il primo titolo. Per il resto leggete qui sotto e traete le vostre conclusioni... Innanzitutto Diablo II sarà molto più vasto del predecessore, dato che si svolgerà in ben quattro atti, ognuno dei quali più ampio dell'intero gioco originale. La grafica, sebbene sfrutti il medesimo engine visto più di un anno fa, supporta pienamente le schede acceleratrici (quantunque non strettamente richieste per il gioco) e pare davvero mozzafiato, con effetti peculiari come l'illuminazione globale (il diminuire o l'aumentare della luminosità di un ambiente in seguito al tramonto o al sorgere del sole, per esempio) e numerose chicche estetiche che non mancheranno di deliziare le vostre affamate pupille. L'ambientazione è stata curata al massimo, e nei vari livelli che affronterete (da quelli ambientati in splendidi palazzi medievali a quelli situati negli assolati deserti pieni di scheletri di gigantesche creature ancestrali) troverete una vita che scorre per conto proprio, dalle galline (!) ai topi e ai pipistrelli che scappano al vostro arrivo, torcia in mano. Come già sapete, all'inizio del gioco vi sarà data la possibilità di scegliere tra cinque nuove classi: il Paladino, il Negromante, la Sacerdotessa, l'Amazzone e il Barbaro. Ognuna di esse avrà tre differenti specialità: il Paladino, per esempio, si distingue nelle auree protettive, negli incantesimi di rigenerazione e nel combattimento. Ogni specialità è poi suddivisa in dieci abilità particolari e, nel corso del gioco, in base all'esperienza accumulata, il giocatore sceglierà se concentrarsi su alcune in particolare o se aumentarle tutte, seppur poco alla volta. Attira la mia attenzione la possibilità, offerta al Negromante, di creare dei Golem, creature artificiali generate con uno degli elementi primari del mondo. Per poterlo fare, tuttavia, egli dovrà sacrificare una parte del suo equipaggiamento: migliore sarà quella che andrà perduta, più forte sarà il Golem (se poi l'oggetto è magico, anche il pupazzo ne beneficerà...). I mostri saranno tutti nuovi, cattivissimi e violenti come mai: Thorned Hulk è una specie di albero gigante tutto ricoperto di spine; Blunderbore è invece un gigante che se ne va in giro agitando un poveraccio legato alle sue mani, come se fosse una mazza. Portate pazienza, da bravi: il sottoscritto vi terrà informati delle novità dei mesi a venire.

Quel povero Diavolo di Claudio

È DI NUOVO ASFALTO ROVENTE

È stato uno dei capolavori di un paio di anni fa, grazie alla perfetta combinazione di azione, tattica e revival degli anni '70, calato in una cornice grafica solo apparentemente poco curata: sto parlando ovviamente di Interstate '76 della Activision, il cui seguito è atteso nelle prossime settimane. L'ultima volta che se ne è saputo qualcosa è stato all'ECTS di Settembre, onde per cui ci è sembrato giusto ragguagliarvi sullo sviluppo del gioco. Non si tratta di sicuro di un prodotto che fa dell'innovazione e del cambiamento il suo punto di forza, ma si presenta più come un miglioramento di un gioco già eccellente: questo significa un frame rate più elevato, un'azione più frenetica, armi ancora più potenti ma, soprattutto, macchine ancora più tamarre! Il motore grafico del gioco è il medesimo di Heavy Gear 2, si chiama Dark Engine e vanta tra i suoi pregi quello di gestire gli LDM, ovvero i 'large drivable mesh': una mesh è un'immagine realizzata con SoftImage, e tipicamente serve come texture di un'automobile o di una parete. Con questa tecnica è possibile 'rivestire' un intero livello usando una sola mesh, garantendo in questo modo un incredibile livello di dettaglio. Ci saranno anche un sacco di elementi mobili (come elevatori e ponti rialzabili), effetti di fumo e tutto il resto, facendo assomigliare tutto più a un livello di Quake che non a uno di Interstate; uno dei motivi per cui Taurus diceva sempre "Non uscite mai dalla macchina" era perché il motore del gioco non era in grado di gestire i pedoni; in I82 questa limitazione è stata eliminata e, anzi, in alcune sequenze sarete dall'altra parte della barricata, appiedato e circondato da automobilisti desiderosi solo di farvi fuori (ma sto forse parlando di Carmageddon?). La trama di Interstate '82 vi vede nei panni di Taurus, il compagno di Groove Champion nel primo episodio (e che ne era il protagonista); siamo negli anni '80, il mestiere di vigilante sembra ormai un retaggio del passato, ma quando Groove si trova in difficoltà cercando di salvare sua sorella Skye, Taurus infila la chiave nel blocchetto di accensione della sua DeLorean, criniera scura come l'ebano, autoradio a palla, e corre ad aiutare l'amico in difficoltà. Poi cominciano i veri problemi: i due si troveranno invischiati in un complotto governativo per mascherare al mondo un super elicottero d'assalto che viene scambiato per un UFO dai guerriglieri dell'America Centrale, da cui usciranno solo correndo come pazzi a bordo della loro auto. Mi auguro che, come in I76, la storia sarà avvincente e intrigante e non un mero passare di scene d'intermezzo tra una missione e l'altra; in ogni caso la componente principale, ancora più che nell'originale, sarà l'azione pura e le battaglie tra autoveicoli dell'epoca opportunamente 'appesantiti'. Le cose in assoluto meglio riuscita di Interstate '76 erano l'atmosfera e il feeling degli anni '70, ricreati perfettamente grazie alla grafica retrò, alla musica funky e ai modelli delle auto; speriamo che i programmatori dell'Activision abbiano continuato sulla stessa strada (non so se l'avete capita).

Claudio DeFungi

DOOM GRAN LUSSO

La saga del videogioco più famoso, bello, violento, imitato del mondo non sembra aver fine, e chi come me e il Gaburri continua ad amarlo in maniera totale non potrà che rallegrarsi del fatto che, in occasione del quinto compleanno del gioco della id, è stata finalmente completata la prima release di GlDooM, ovvero la versione per OpenGL di DooM. Fin dai tempi di Wolfenstein 3D la scelta della software house texana di rilasciare in rete il codice sorgente del gioco è stata la decisione migliore per garantire il perdurare di iniziative come questa. L'opera di Bruce Lewis non è stata affatto semplice, ha richiesto più di un anno di lavoro ed è lungi dall'essere terminata, dovendo ancora essere perfezionata e corretta in molti punti (soprattutto il multiplayer). L'autore ha dichiarato: "Volevo aggiornare la tecnologia di DooM. È un gran gioco, ma in giorni in cui i videogame girano in 800x600 sulle schede acceleratrici 3D, comincia ad apparire un po' 'vecchiotto'. L'obiettivo è mantenere il gioco giovane, non cambiarne lo spirito". Le chicche aggiunte non sono comunque poche, e non sono solo legate alla grafica (quelle le potete immaginare da soli): possibilità di utilizzare il mouse, di avere una console come in Quake, di gestire un CD musicale durante il gioco, 'binding' dei tasti, ecc. Per poterlo giocare avrete bisogno di una qualsiasi versione di Doom (anche la shareware), aggiornata alla release 1.9, una scheda video compatibile con le librerie OpenGL, i driver installati, e un po' di fortuna. Questo perché la versione rilasciata è ancora una beta, e non è detto che vada su tutti i sistemi (a me, per esempio, non funziona ancora, sigh). È tempo di rispolverare i vecchi floppy in cui avevate il gioco, i Silver Disk che contenevano le patch per gli aggiornamenti e di scaricare GlDoom dalla rete o, in alternativa, aspettare il prossimo CD di TGM in cui, ne siamo certi, un piccolo spazio sarà dedicato anche a questo (sperèm... NdSS).

Claudio

DREAMCAST INIZIA ALLA GRANDE

A pochi giorni dalla data di lancio giapponese, il DreamCast fa già registrare cifre record: in circa due settimane sono state vendute oltre 140.000 unità, quasi tutte accompagnate da una copia di Virtua Fighter 3 TB. La notizia è importante perché i timori di un insuccesso si erano fatti avanti nei giorni precedenti il lancio: pochi titoli, ritardi nelle consegne e un ancora incerta accoglienza del pubblico avevano minato la credibilità del prodotto. DreamCast invece va alla grande, tanto che ora si presenta il problema opposto: la Sega potrebbe non avere abbastanza pezzi per soddisfare tutte le richieste. La nuova console, comunque, è impressionante: vedere girare una versione di Virtua Fighter 3 incredibilmente simile al coin-op sullo schermo di un televisore fa davvero venire voglia di fare una follia per questa scatoletta bianca...

AOL ACQUISTA NETSCAPE PER 4.2 MILIARDI DI DOLLARI

E' senza dubbio la notizia del mese, e una delle più sconvolgenti acquisizioni nel settore informatico dai tempi della fusione tra US Robotics e 3Com: America Online, il più grande provider del mondo che conta circa 17 milioni di abbonati, ha acquistato Netscape Communications, la società che ha pionierizzato la navigazione in rete, per un ammontare complessivo di circa 4.2 miliardi di dollari, circa 6300 miliardi di lire. E' un avvenimento di portata storica, che conclude la trasformazione di Netscape e segna un altro grande passo nella strategia di America Online. Solo poche settimane fa, AOL si era assicurata la Mirabilis, la piccola compagnia che con il suo ICQ (un programma per contattare in tempo reale i propri amici sul web) raccoglie oltre 22 milioni di utenti; Ora AOL, oltre a vedere in continua evoluzione la sua espansione come provider (è di questi giorni la notizia dell'approdo in America Latina), dispone di tre dei dieci siti più frequentati della rete: il suo, quello della Mirabilis e quello di Netscape, da sempre il numero uno. Le possibilità sono infinite: solo dal punto di vista del software, AOL può contare su due delle più diffuse applicazioni della rete, Communicator e ICQ, e in quanto a "contatti" giornalieri sul web può ora sfondare il tetto dei 40 milioni. In realtà, AOL ha da tempo un accordo con Microsoft per l'utilizzo esclusivo di Internet Explorer quale software standard per i propri utenti, e questo accordo rimarrà intatto. Netscape, d'altro canto, si era da tempo "ritirata" dalla guerra dei browser cercando di riciclarsi come compagnia di servizi e come "portale" di Internet, con il suo Netcenter. L'operazione resta naturalmente soggetta a varie condizioni, tra cui il tradizionale benestare da parte delle autorità di controllo e l'approvazione degli azionisti di Netscape; la sua conclusione è prevista per la primavera del 1999. Secondo la società la transazione presenterà una lieve supervalutazione rispetto ai risultati d'esercizio. Le operazioni Netscape continueranno a essere gestite dalla sede di Mountain View, California.

I VANTAGGI DELL'AFFARE

Vediamo quali sono, a seconda di quanto dichiarano le due compagnie interessate, i principali vantaggi legati a questo affare. Potenziamento della strategia multimarchio di America Online grazie a quello che è uno dei marchi Internet più famosi; ampliamento sostanziale dell'audience globale di America Online nell'ambito sia dell'utenza domestica sia di quella aziendale, mediante l'introduzione del centro servizi Netscape Netcenter, oggi in rapida crescita, che è integrato col browser Netscape utilizzato da milioni di utenti; accelerazione della crescita del commercio elettronico con i marchi America Online e Netscape e offerta di valore aggiunto ai partner commerciali; offerta di nuove e interessanti possibilità destinate a rendere i marchi di America Online disponibili ovunque ai consumatori interattivi e ottimizzazione del valore di questi marchi mediante l'uso dell'attuale struttura condivisa di AOL; ampliamento della gamma di prodotti e servizi di America Online mediante l'apporto di una tecnologia di classe mondiale e di un'équipe di sviluppatori di grande esperienza, che finora si è sempre dimostrata capace di rapide innovazioni. America Online ha inoltre annunciato, con un comunicato distinto, di avere stretto un accordo di sviluppo strategico e marketing con la Sun Microsystems, Inc. allo scopo di potenziare l'offerta di soluzioni di commercio elettronico destinate ad aumentare il fatturato dei marchi America Online e Netscape e a offrire valore aggiunto sia ai partner

NEXT

NEWS

commerciali di America Online e di Netscape sia al crescente numero di grandi aziende che hanno in programma di svolgere la loro attività via Internet. Le due società svilupperanno soluzioni complete e di facile impiego per il commercio elettronico, basate sulle migliori tecnologie attualmente disponibili e amplieranno i loro canali di vendita in modo da includere ognuna anche i prodotti e i servizi dell'altra. L'accordo triennale America Online-Sun rafforzerà anche la distribuzione e lo sviluppo di software aziendale Netscape per utenti aziendali. Le due società utilizzeranno inoltre la tecnologia Java della Sun per offrire servizi AOL su selezionati dispositivi Internet, conformi alla strategia "AOL dappertutto" di American Online allo scopo di estenderne il marchio a tutte le piattaforme dell'emergente mercato di massa.

UN IMPERO DEL CYBERSPAZIO

Ora che anche Netscape è entrata a far parte dei marchi AOL, CompuServe, AOL.COM, AOL Instant Messenger, ICQ e Digital City, America Online gestirà la più varia e popolare famiglia di marchi del ciberspazio. Steve Case, Presidente e Amministratore delegato di America Online, ha detto: "L'acquisizione di Netscape segna un grande passo in avanti di America Online, un passo che imprimerà una potente accelerazione a tutta la nostra attività. Netscape ha svolto un ruolo chiave nella storia di Internet aiutando i consumatori a sfruttare sempre meglio l'enorme potenza della Rete e noi abbiamo in comune lo stesso obiettivo. Con Netscape amplieremo la nostra audience globale, sia per l'utenza domestica che aziendale, e integreremo la nostra potenzialità con una tecnologia di classe mondiale che ci consentirà di supportare una più vasta gamma di prodotti e servizi interattivi di America Online." L'Amministratore delegato ha inoltre dichiarato: "Lo sviluppo del commercio elettronico sta ora entrando in una nuova, importantissima fase. Le aziende si rendono conto in misura sempre maggiore delle grandi potenzialità di Internet in relazione alle proprie strategie commerciali, mentre i consumatori sono ora coscienti della grande convenienza del commercio in linea. L'acquisizione di Netscape, che possiede un catalogo di prodotti software per il commercio elettronico di assoluto prestigio, abbinata alla nostra alleanza strategica con la Sun, ci permetterà di portare il commercio elettronico a un livello assolutamente nuovo, da cui trarranno grandi benefici sia i partner commerciali sia gli utenti di Internet." L'Amministratore delegato Steve Case ha poi così continuato: "Siamo rimasti fortemente colpiti dalla velocità con cui Netscape ha saputo trasformare la propria attività, spostando l'accento dai browser e dalle piattaforme verso le nuove opportunità ad alta crescita offerte dai centri servizi Internet e dal commercio elettronico. Da parte nostra non vediamo l'ora di accogliere l'équipe di Netscape nella Famiglia di America Online. Proprio perché ci conosciamo ormai da molti anni, sappiamo che insieme riusciremo a portare Internet a un nuovo stadio di sviluppo. E ora che i servizi interattivi stanno assumendo un'importanza sempre più determinante nella vita quotidiana di milioni di persone, il commercio elettronico non è più solo una promessa ma si avvia a diventare un'autentica realtà, sia per gli utenti privati che per le aziende. " Infine, l'Amministratore delegato ha dichiarato: "Uno dei motivi chiave alla base di questa acquisizione è la flessibilità che essa ci procura. ICQ, il nostro punto d'accesso istantaneo per comunicazioni e conversazioni promuoverà il software client Netscape affinché esso venga trasferito e registrato dalla sua vasta comunità internazionale oggi in rapida crescita. Prevediamo anche di mantenere i nostri rapporti di lavoro con la Microsoft e per questo continueremo a includere Internet Explorer nel servizio AOL, in modo che gli utenti possano continuare ad avere il software di AOL incluso nel desktop di Windows." Bob Pittman, Presidente e Direttore Generale di America Online ha detto a sua volta: "Netscape è sempre stato uno dei più famosi e stimati marchi di Internet. Nel corso dell'anno passato, Netscape ha esteso il suo marchio al settore dei centri servizi Internet con Netscape Netcenter e ha sviluppato un punto d'accesso veramente diverso, creando utili collegamenti tra il servizio e il software client Netscape e l'attività aziendale. Da parte nostra, siamo convinti che, anche se Netscape Netcenter è già uno dei centri servizi Internet in più rapida crescita, la nostra attuale infrastruttura comune ci consentirà di ampliarne efficacemente l'audience e creare fatturato. Con AOL, CompuServe, ICQ,

LEVEL DESIGNER ITALIANI CRESCONO... MA SONO GIA GRANDI!

Hum, una vocina per comunicare un po' di cose che rimugino da qualche tempo... innanzitutto volevo segnalare al mondo la creazione (ma che dico, esiste da un sacco di tempo) di un sito italiano dedicato a Quake e similia, dal nome oltremodo azzeccato di GIB (www.gib.it). A proposito, si dice "gib" come "la portiera della mia Uno è stata gibollata dallo scarpone di un tamarro" e non "ghib" come "ghibellino infame, non mi avrai mai, io terrò alto l'onore dei guelfi anche a costo della mia stessa vita". Lo so, in Italia tutti pronunciano la parola come fosse Jib ma, come dice lo stesso John Romero, se vi capita non c'è problema, basta colpirsi sulla testa FORTISSIMO con un qualche oggetto pesante e riprovare, prima o poi ce la farete. Comunque citavo THE GIB soprattutto perché molti mi chiedono dove si possa giocare a Quake/Q2 in rete in Italia, dato che la qualità dei collegamenti è purtroppo ancora altalenante e spesso è impossibile collegarsi a server internazionali.

Ebbene, sul sito troverete una lista (anche aggiornabile in tempo reale con l'apposito plug-in) che dovrebbe aiutarvi a risolvere tutti i vostri problemi trovando un server che faccia per voi. Ma naturalmente non è tutto qui, fate un salto sul sito e dateci un'occhiata. Parlando di Quake e di italianità, volevo segnalare anche i livelli per Q2 inclusi questo mese nella cartella \wads\quake2: ebbene, c'è un solo file, lo so, ma quel file contiene un intero episodio di 6 livelli (più una mappa per deathmatch) opera di null'altri che BARIO, al secolo Andrea D'Intino, che tra l'altro sta ancora aspettando una risposta alla sua ultima e-mail (ma questo non c'entra, comunque non temere Bario, prima o poi risponderò). L'episodio, The Production Complex, ha ricevuto recensioni entusiastiche praticamente su tutti i siti Internet che l'hanno valutato... sono sei livelli, difficili come piace a me, direi che vale proprio la pena che ci diate un'occhiata, no?
E già che parliamo di wad, badate che il file cms.zip contenuto nella cartella relativa ai wad di Unreal contiene un intero episodio per... indovinate? Comunque, non è colpa mia se di livelli Single Player per Unreal non ne hanno fatti molti, non prendetevela con me e semmai segnalatemeli! E ora, dopo essermi auto-lodato sperticatamente per il mio lavoro, posso andare a letto felice – ma che dico, devo ancora scrivere quattro Voci (ma non gliele pubblicherò tutte... NdSS)!

Stefano "Gibbed" Gaburri

CORE PAZZOOOOHHH... CORE INGRATOOHHH...

"Quanto è ingiusto il mondo, uffa! Noi siamo qui, nel secondo guscio, e quelli sulla superficie esterna se la spassano beatamente. E non oso pensare a come stanno quelli che vivono nei gusci più interni. E dire che tutto era così diverso, anni fa... Dovete infatti sapere che una volta il mondo non era così. Era simile al vostro, e la gente viveva tutta sulla superficie del pianeta. Poi qualcosa è cambiato, da allora. Un cataclisma o qualcosa del genere ha scombussolato per sempre la nostra vita su Septerra: per rimediare a quello che era successo il Creatore costruì una gigantesca installazione computerizzata al centro del pianeta, chiamata Core (nucleo, NdCT), suddivise il pianeta in strati concentrici denominati gusci e distribuì le popolazioni al loro interno. Il compito di Core è quello di mantenere l'ordine e la stabilità in ciascuno di questi involucri. Ovviamente quelli che se la passano meglio sono gli abitanti dello strato esterno, della crosta superficiale, che sprecano e consumano senza ritegno, privando noi poveri derelitti delle risorse necessarie a garantirci la sopravvivenza. E non contenti di questi abusi scaricano tutti i loro rifiuti tossici nei loro canali, e così le infiltrazioni finiscono per fare la doccia a noi!
Oltretutto il capo di quelli 'di fuori', un tal Doskias, è un personaggio veramente malvagio, che pare convinto di essere il salvatore di Septerra. Chi gli abbia messo in testa queste idee non lo so proprio, quello che è certo è che sta cercando di conquistare le due chiavi sacre (probabilmente lasciate dal Creatore stesso) per aprire i cancelli del Paradiso e ottenere per sé la benevolenza del Creatore. Ora, le sue turbe egocentriche non disturberebbero più che tanto la vita di noi disgraziati, sennonché con la sua megalomania e la sua certezza del risultato ha accelerato il processo di autodistruzione di Core, previsto inizialmente tra due milioni di anni, anticipandolo a pochi mesi. Giusto per alzare un po' la posta in gioco. E allora io, Maya, ho deciso che andrò ad affrontare Doskias medesimo e le sue truppe, cercando nel frattempo di ottenere le chiavi sacre prima di lui, in modo da poter conferire col Creatore e implorargli di bloccare Core prima che sia troppo tardi."
Questo, in poche righe, il mondo in cui è ambientato Septerra Core della rinomata Valkirie, RPG in stile giapponese nel quale dovrete impersonare la giovane Maya, mettere insieme un gruppo di persone che vi daranno una mano nel venire a capo della vicenda, risolvendo nel contempo le situazioni che si presenteranno di volta in volta. L'impostazione del gioco è piuttosto classica: ogni personaggio degli otto presenti avrà la sua storia e le sue abilità, la sua esperienza da accumulare nel corso del gioco e delle quest; ci saranno oltre duecento locazioni da esplorare, più di cinquantamila frasi di dialogo con i personaggi non giocanti (che si contano a centinaia), 124 tipi di incantesimi, 30 diversi nemici (escluse le mutazioni che potranno subire nel corso del gioco), grafica in stile manga a 16 bit con personaggi in 3D. Non è nota la data di rilascio del titolo ma è certo che non sarà prestissimo, se vogliono davvero implementare tutto quello che hanno promesso.

Claudio

LA RIVINCITA DELLA NIKITA

No, non sto parlando del ritorno di Anne Parillaud sul grande schermo per la regia di Luc Besson... Nikita è il nome della compagnia che ha sviluppato Parkan, uno dei più grandi successi della storia dei videogiochi russi (dopo Tetris, ovviamente). Parkan era (ed è tuttora, a pensarci bene) un incrocio tra simulazione spaziale, RPG, strategico e arcade che ha tenuto banco per sei mesi, senza per questo riuscire a trovare uno straccio di distributore che portasse in giro per il mondo quella che, a detta di tutti, è un'impostazione di gioco davvero nuova e originale. Poco male, si sono dovuti essere detti alla Nikita, andrà meglio la prossima volta, e infatti sembra che il loro prossimo Iron Strategy potrà godere di una maggiore esposizione internazionale.

Il plot riprende parzialmente quello dello stesso Parkan e a dire il vero non è proprio il massimo dell'originalità: il pilota che interpretate finisce per caso su un planetoide artificiale, creato per selezionare le unità di combattimento più potenti e letali, e in un battibaleno è coinvolto in una lotta per la propria stessa sopravvivenza. Attraverso le varie "zone di battaglia" (leggi livelli) dovrete sfruttare risorse, ricercare nuove tecnologie e soprattutto costruire unità di combattimento. Solo che sarà possibile avere anche una visuale in soggettiva dall'interno di ogni unità... huummm, Battlezone! Uprising! E magari anche l'ultimo titolo Microsoft, com'è che si chiamava? Urban Assault? Finora non sembra una cosa nuovissima ma per esempio beccatevi questa: ogni unità verrà costruita a partire da componenti comuni, e quindi starà a voi decidere quali saranno le sue precise caratteristiche. Potrete costruire unità volanti, deambulanti o cingolate, ognuna classificata in uno di tre ordini di grandezza da cui principalmente dipenderà il costo e la potenza bellica. Beh, qui cominciamo a ragionare... se vi dicessi che lo stesso discorso vale anche per le armi, che saranno molte di più di quelle disponibili nei titoli del genere (quasi che questo fosse uno sparatutto in soggettiva) e si potranno usare con più creatività, dato che ognuna avrà i suoi bravi pro e contro? Un altro aspetto interessante è il realismo con il quale si è voluto implementare il classico fattore della "nebbia di guerra": l'accesso alla mappa dipenderà dalla costruzione e dall'adeguato piazzamento di satelliti e trasmettitori, che dovranno poi essere accuratamente protetti perché in caso di danneggiamento si avranno solo letture parziali di vaste zone della mappa stessa. Non c'è dubbio che questo aggiunga una dimensione strategica nuova a un genere che, personalmente, non posso dire di avere mai apprezzato fino in fondo.
Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, siamo allo scialo: annunciato il supporto diretto, tramite codice scritto appositamente, di MMX, Pentium II, AGP, 3DNow! e addirittura le nuove istruzioni del Katmai che vedrà la luce nei primi mesi del 1999, il tutto mentre si supportano le schede 3D tramite DirectX 6.
Beh, che dire? Speriamo che stavolta questi buontemponi dai baffi a manubrio (ah no, quello era Stalin...) trovino un distributore europeo, così potremo toccare con mano che cosa sono riusciti a fare tra una bevuta di vodka e l'altra.

Stefano Moskovskaja Gaburri

SALVATE IL SOLDATO BILL

A dispetto del titolo volutamente irriverente e spiritoso, mi risulta abbastanza difficile scrivere questa voce di corridoio, riguardante Close Combat III della Microsoft, dopo aver assistito alla proiezione del Soldato Ryan di Spielberg. Insomma, si tratta secondo me del più crudo e severo film sul secondo conflitto mondiale, e ne sono uscito davvero sconvolto: capite quindi che scrivere di un gioco che si ambienta nello stesso periodo, che per la cura e il dettaglio della simulazione ripropone in parte le medesime problematiche, non è cosa facile. Ma cercherò di mantenermi 'super partes' e di descrivere le caratteristiche di questo strategico bellico della Microsoft in uscita, se tutto va come deve, già in queste settimane. Il gioco si svolge sul fronte orientale del conflitto, dal 1941 (data in cui l'esercito tedesco invase Mosca) al 1945, anno in cui avvenne la capitolazione di Berlino. A voi sarà data la possibilità di giocare su uno dei due fronti, iniziando come ufficiale di basso livello per poi fare carriera e comandare intere compagnie in guerra, negli stessi scenari storici di allora. L'ampia portata del titolo, sia temporale che spaziale, coinvolge numerosi elementi, che vanno dall'abilità nel comando al morale e all'esperienza delle singole truppe, alle differenti tecnologie e condizioni atmosferiche, il tutto a beneficio della varietà delle situazioni in cui sarà possibile trovarsi. La gestione delle truppe avviene ora secondo lo stile dei giochi di ruolo, per cui ogni squadra di soldati avrà, oltre al morale, anche un'esperienza che si accumulerà nel corso della partita, ripartibile sulle singole unità secondo lo schema classico dei punti. L'accuratezza storica è, come sempre, il punto forte del titolo della casa di Redmond: le mappe saranno molto più vaste che in CCII, ricostruite secondo le foto dell'epoca e interamente realizzate in tre dimensioni; le unità saranno più di trecento, le armi oltre un centinaio, i tipi di soldati una sessantina e i mezzi a disposizione oltre ottanta. L'interfaccia è stata migliorata e resa più intuitiva, simile ora a quella dei 'soliti' strategici in tempo reale (punta e clicca), con un'avanzata gestione dei waypoint e del grouping dei soldati. Sarà ancora presente un editor di missioni, questa volta assai avanzato: i giocatori che ci si cimenteranno potranno dar vita a vere e proprie campagne, composte da singole missioni anche non lineari. Pienamente supportato il multiplayer, che vi potrà vedere sfidarvi testa a testa via modem o LAN, oppure sulla Internet Gaming Zone. I requisiti del gioco sono un P133 con Windows95 o superiore, 32 mega di RAM, 60 mega su hard disk, un CD-ROM 4x, una SVGA compatibile con le DirectX6.0, un mouse e una scheda sonora.

Claudio

CI VEDIAMO AL CROCEVIA CON L'UOMO DI FANGO E LA DEMONESSA ALATA

Per molti Maxis vuol dire Sim-qualcosa: in effetti la casa suddetta si è sempre distinta per la qualità delle sue simulazioni, e senza dubbio il titolo più atteso tra quelli che sta sviluppando è Sim City 3000, che riprende i fasti del suo successo più notevole con la tecnologia di oggi - almeno si spera, dal momento che sembra sempre imminente e sono due anni che viene rimandato...
Comunque qui voglio presentarvi un altro gioco targato Maxis, Crucible, che dovrebbe uscire per entro breve. Si tratta di una specie di RPG avventuroso alla Diablo, con una visuale più ampia e una varietà di ambientazioni neppure paragonabile a quest'ultimo. Infatti (e di questo possiamo essere davvero contenti) l'atmosfera e l'ambiente saranno uno dei punti forti di Crucible, così come la cura dei dettagli per quanto riguarda i personaggi, i mostri e il mondo, anzi i mondi. Infatti l'universo è diviso in sei sfere, disposte a stella intorno a una dimensione che funge da collegamento e che si chiama appunto Crucible o 'Crocevia': oltre a questo, per evitare noiosi spostamenti a piedi, esisteranno numerose 'gate' e teletrasbordi anche all'interno degli stessi mondi. Ognuno di questi ultimi sarà dominato da un particolare elemento tra i classici terra, fuoco, acqua e aria e gli inediti metallo e legno, e devono essere sicuramente belli grandi se ognuno di loro sarà a sua volta diviso in dieci reami! Per darvi un'idea della precisione con la quale sono stati dettagliati, sappiate ad esempio che nel mondo boschivo di Redsap (letteralmente 'Linfarossa') gli abitanti si radono la testa per evitare infezioni di parassiti, gli stessi che, proliferando nell'acqua stagnante, contagiano gli animali indigeni facendoli impazzire. Solo i Saluben, che vivono in armonia con la natura e sono in grado di comunicare con gli animali per empatia, sono in grado di muoversi senza pericoli nelle foreste di Redsap mentre i Ranger fanno di tutto per proteggere le verzure e gli animali (pazzi e non, a quanto so) dai pericoli e le ingerenze esterne. Interessante, no? Pensate che questo è solo un piccolissimo frammento, e oltre a ciò la Maxis assicura che i sessanta reami che compongono il mondo di Crucible saranno estremamente dinamici e si evolveranno in maniera radicale durante il gioco.
Ma ora vado a chiudere con la consueta dose di nozionismo: i personaggi potranno appartenere a una di otto classi, tra cui le solite (tipo guerriero e mago) ma anche le molto più intriganti uomo lucertola, cavalcadrago e strega alata; è previsto il multiplayer su LAN (8 giocatori max) o modem-to-modem, e in questo caso si potrà anche interpretare il ruolo di un mostro. L'avanzamento dei personaggi è assicurato da un sistema di esperienza e di ricompense per aver terminato determinate avventure, oltre che dal consueto campionario di power-up. Infine, non mancherà un potente e versatile editor di livelli. Urca, che devo dire, mi solletica parecchio...

Stefano 'Trodda Gizlak' Gaburri

Digital City e ora anche Netscape Netcenter, offriremo una gamma senza precedenti di servizi interattivi a tutto il variegato pubblico degli utenti Internet, oltre che ai nostri partner commerciali e content provider." Il Presidente Pittman ha aggiunto: "In questi ultimi anni America Online ha fatto grandi progressi, trasformando il commercio elettronico da promessa in realtà, ma per quanto riguarda il suo vero potenziale siamo ancora agli inizi. Ora, con l'acquisizione di Netscape e l'alleanza con la Sun saremo in grado di imprimere un'accelerazione ai nostri sforzi per una più ampia diffusione del commercio elettronico. Aggiungeremo strumenti e piattaforme elementari di alta qualità per ridurre il time-to-market, sia delle aziende che si accingono a entrare nel commercio elettronico sia di quelle che intendono ampliare ulteriormente la loro attività. Questo nostro programma sarà di enorme valore per i partner commerciali di America Online e di Netscape, sia per il commercio interaziendale che per quello da aziende a consumatori, e faciliterà tutti coloro che desiderano effettuare acquisti via Internet.

UBI SOFT CON 3DO

Ubi Soft ha stipulato un accordo di distribuzione con 3DO, in virtù del quale acquisisce in esclusiva per l'Italia i diritti di licenza di tre nuovi titoli quali Uprising 2, Requiem: Avenging Angel, Heroes of Might and Magic III. La distribuzione dei tre nuovi titoli, che saranno lanciati sul mercato italiano durante il primo semestre del '99, sarà curata da 3D Planet, distributore ufficiale di Ubi Soft in Italia dei giochi su PC e PlayStation. 3DO si è già affidata a Ubi Soft per la distribuzione dei suoi prodotti in Francia, Benelux, Svizzera, Germania, Inghilterra e Cina. Dal '99 Ubi Soft diventa distributore esclusivo dei prodotti 3DO anche in Italia manifestazione evidente di un rapporto di fiducia ormai consolidato tra i due partners. Forte della sua esperienza in materia di produzione, di marketing e di distribuzione, Ubi Soft S.p.A. assicurerà, la localizzazione, l'edizione e la diffusione dei prodotti 3DO, rafforzando nel contempo la propria presenza sul territorio italiano. "Dopo gli ottimi risultati raggiunti dalle altre filiali, 3DO ha scelto Ubi Soft S.p.A. per curare la distribuzione dei suoi prodotti in Italia" commenta Florence Alibert, Direttore Generale di Ubi Soft S.p.A. "siamo orgogliosi di questa nuova partnership, è una conferma della fiducia che la Software House americana nutre nei nostri confronti". 3DO Company è stata fondata da Trip Hawkins in California a Redwood City. Sviluppa e pubblica software d'intrattenimento interattivo per PC, Internet e console, sia PlayStation che N64. La sua attività di sviluppo è concentrata in tre Studios : New World Computing, Cyclone Studios e 3DO Redwood City. Attualmente 3DO concentra il suo interesse su fantasy e roleplay-games, su giochi strategici e di azione. La società americana si è distinta a livello internazionale per l'elevata qualità dei suoi prodotti riconosciuta dalla stampa specializzata e confermata dai numerosi premi ricevuti. Per quanto riguarda i titoli 3DO che Ubi Soft distribuirà in Italia Uprising2 è l'evoluzione di Uprising, considerato il capostipite dei giochi di azione/strategia e vincitore in America dell'Action Game Award nel '97. Heroes of Might and Magic III è il terzo episodio di quello che viene accreditato come " il gioco strategico a turni più popolare della storia". Requiem infine è un gioco di azione in soggettiva che si ispira alla trama del "Paradise Lost" di John Milton.

LE NOVITA' DIAMOND

Diamond entra a far parte della Digital Media Association (DiMA), l'associazione internazionale che riunisce società di spicco quali Liquid Audio, a2b, TCI Music e SonicNet, allo scopo di promuovere lo sviluppo di tecnologie, prodotti e servizi nel settore audio e visivo. DiMA si propone, inoltre, di salvaguardare i diritti di brevetti e royalty, contrastando nel contempo gli ostacoli legali e tecnici che impediscono l'affermarsi di tali innovazioni, oltre che di promuovere i prodotti che consentano agli utenti di sfruttare tutti i vantaggi possibili, per esempio, per quando riguarda la navigazione Internet.
Diamond ha tutta l'intenzione di ampliare il numero delle soluzioni HomeFree, dedicandosi, in particolare, alla progettazione di un prodotto per la connettività domestica che utilizzi le linee telefoniche. Grazie, infatti, al chipset AMD PCnet-Home - il primo controller per l'home networking - questa soluzione sarà presentata al mercato USA

NEWS

entro il primo trimestre del 1999. Con le soluzioni HomeFree, gli utenti saranno in grado di collegare più personal computer in rete, utilizzando la linea telefonica di casa.
L'home networking rappresenta oggi per il mercato una rivoluzione paragonabile solo a quella che fu cinque anni fa il multimedia (Fonte: Access Media International). Business Week ha parlato di "futuro radioso" dell'home networking, grazie soprattutto al risparmio che ne ricaveranno gli utenti (19 ottobre 1998). La nuova soluzione Diamond HomeFree sarà conforme alle normative Home Phoneline Networking Alliance (HomePNA), società non-profit costituita da aziende leader che hanno l'obiettivo di adottare un unico standard di connessione di rete telefonica e di proporre soluzioni a esso rispondenti. Diamond fornirà a IBM acceleratori grafici professionali per il mercato delle workstation Windows NT, inoltre, la Professional Graphics Business Unit di Diamond si focalizzerà su progettazione e marketing di soluzioni per l'architettura IBM. Diamond licenzierà da IBM una nuova generazione di chipset grafici dalle prestazioni sofisticate per utilizzarli nella progettazione della celebre linea di prodotti Fire GL. I primi prodotti frutto della collaborazione saranno disponibili per il mercato entro il primo trimestre 1999.

PRIME REAZIONE PER EXPLORER 5

Dopo il rilascio di una prima beta pubblica, Internet Explorer 5.0 sta già facendo parlare di sé, e le prime impressioni del pubblico sembrano essere positive: gli utenti interpellati affermano di essere ampiamente soddisfatti del nuovo browser, e ne apprezzano soprattutto la semplicità e la flessibilità, grazie alla nuova tecnologia Microsoft Intellisense. Secondo un sondaggio realizzato online da Microsoft, più del 93% degli utenti intervistati hanno affermato di essere notevolmente soddisfatti delle prestazioni della versione beta e delle caratteristiche che facilitano notevolmente l'esplorazione sul web, grazie alla tecnologia Microsoft Intellisense. Internet Explorer 5 versione beta, disponibile dallo scorso mese, ha ricevuto un numero di richieste superiore del doppio rispetto a quello ottenuto da Internet Explorer 4 versione beta nello stesso periodo di tempo, ed è stato scaricato da circa 600.000 utenti direttamente dal sito Web Microsoft e da Windows Update. "Siamo molto soddisfatti dei primi risultati raggiunti dalla versione beta di Internet Explorer 5. Grazie infatti alla tecnologia IntelliSense di Microsoft, Internet Explorer 5 rappresenta una vera e propria svolta per chi apprezza particolarmente la semplicità di esplorazione del Web," afferma Glauco Ferrari, Direttore della Divisione Internet e Communication di Microsoft in Italia. "Le crescenti richieste dei clienti e le loro valutazioni positive ci confermano che, proprio per le sue caratteristiche di grande semplicità e flessibilità, Internet Explorer 5 diventerà uno strumento indispensabile per tutti gli utenti che desiderano beneficiare al massimo dei vantaggi offerti dal Web." Sulla base dei dati ottenuti da oltre 1200 intervistati, i clienti che stanno testando Internet Explorer 5 apprezzano soprattutto l'introduzione della tecnologia IntelliSense per il Web. IntelliSense è un insieme di tecnologie Microsoft integrate nel browser per semplificare funzioni particolarmente complesse e per automatizzare quelle di routine, consentendo così agli utenti di risparmiare tempo sulle operazioni svolte con maggiore frequenza sul Web. Il 97% degli intervistati ha affermato di trovare Internet Explorer 5 molto semplice da utilizzare. Internet Explorer 5 semplifica complesse funzioni di browsing per consentire agli utenti di beneficiare, nel modo più rapido e facile, di tutti i vantaggi offerti dal Web.

"THE ZONE" SI RINNOVA

Il regalo di Natale di Microsoft agli appassionati di videogiochi è il nuovo MSN Gaming Zone, che è stato completamente rinnovato e arricchito e si appresta così a diventare il più completo sito ludico esistente su Internet. Il sito Microsoft interamente dedicato ai giochi da oggi, infatti, oltre a una vastissima gamma di videogiochi, presenterà tutte le novità del settore, con recensioni di giochi e demo in shareware. I nuovi servizi soddisfano tutte le esigenze manifestate dagli appassionati di videogiochi che si collegano a MSN Gaming Zone, che ha recentemente superato i 3 milioni di abbonati. Grazie all'arricchimento dei servizi disponibili, gli appassionati avranno la possibilità di ottenere informazioni di vario genere, discutere delle novità in arrivo e scaricare demo giocabili, tutto in un unico sito. L'indirizzo? www.zone.com.

IL RALLY DEL BOSSETTI

Finalmente una vocina di corridoio anche su un gioco di corse: questo mese, tra MP3, giochi di ruolo, cause legali e soldati, quasi non trovavo un solo titolo automobilistico di cui parlare, e la cosa (vista la mia predilezione per i giochi con l'acceleratore) mi dispiaceva alquanto. Sono stato invece accontentato dalla Boss Studios, già autrice di Top Gear Rally, un buon arcade di corse per Nintendo64 che sta per essere convertito per il nostro benamato PC. Il gioco originale era piuttosto frenetico, veloce e prevedeva corse rallistiche su vari tipi di terreno, dalle spiagge alle strade asfaltate e ai percorsi fangosi, arricchito da un ottimo motore grafico che permetteva una grandiosa tenuta in strada del mezzo, pur tra salti e cunette di ogni genere. Le scorciatoie nascoste, sparse qua e là per i tracciati, aggiungevano un tocco di originalità al titolo, oltre che un'ulteriore occasione di divertimento. Il responsabile allo sviluppo della Boss Studios, Colin Gordon, ha detto: "Questo è tutto quello che abbiamo intenzione di fare: trasportare integralmente il gioco su PC". E sarà davvero così: tutte le macchine, le piste, gli oggetti e persino i menu saranno identici. Giusto per diversificare un tantino il prodotto, comunque, lo stesso Gordon ha ammesso che si sta valutando la possibilità di inserire tre nuove macchine segrete e una nuova pista solo per questa versione, ma niente di più. Per rendere migliore il processo di conversione del gioco i programmatori hanno dovuto accettare il fatto che una scheda accelerata Direct3D sarà assolutamente necessaria, ma in compenso hanno aggiunto il supporto per le periferiche force-feedback e il gioco in rete per quattro giocatori. La cosa che davvero cambierà nel passaggio di piattaforma sarà il nome, che per PC sarà Boss Rally, dato che Top Gear è proprietà della Kemco (distributore del titolo per N64): non certo il massimo della fantasia... Non c'è nessuna intenzione, da parte del team di sviluppo, di mettersi a far la guerra ai grossi calibri del settore, titoli sofisticati e complessi nati esclusivamente per il mercato dei computer, ma solo di proporre al mercato un arcade di corse veloce e frenetico, senza altri fronzoli. Anche per questo, dato il target del gioco (che esclude di fatto tutti gli appassionati di simulazioni ultrarealistiche), il prezzo al consumatore sarà da budget game, ovvero dovrebbe attestarsi sulla metà di un gioco a prezzo pieno (si spera che anche in Italia non superi le 60 carte).

Claudio Dethracer

MERCENARI ALLA DERIVA

"Quelli che come me ce l'hanno fatta hanno lasciato la Terra. Non ce la facevo più. Era talmente avvelenata e corrotta che ho dovuto scappare. Certo le alternative non sono il massimo, ma sempre meglio che marcire su quella crosta. Io mi sono sistemato sulla colonia nel sistema solare Luyten, a 10.8 anni luce da quel disgustoso ammasso di macerie e scorie radioattive controllata dalla Tesseract Corporation; ce ne sono altre due, di colonie, controllate dalla stessa Tesseract e dalle compagnie Betelov e Grenworld. Tutte schifezze, credetemi. Ma non avevo altra scelta. Il problema è che da queste parti, nello spazio, sembra che gli attriti e le tensioni umane si acuiscano notevolmente, e non è raro assistere a furiose esplosioni di violenza e vere e proprie battaglie cittadine. Le stesse compagnie sono in feroce competizione economica, e non disdegnano di affrontarsi con mezzi diversi dalla diplomazia. Ed è qui che entro in gioco io, Kircher. Le truppe mercenarie hanno cominciato a trovare mercato in poco tempo, vista l'aria che tira, e io sono a capo di quella che ha la fama di essere la più tosta. Il nostro lavoro è rispettare le consegne, portare a termine le missioni che ci vengono assegnate e cercare di tornare a casa tutti vivi. Ognuno dei miei uomini se la cava meglio in certi affari piuttosto che in altri, e ogni volta devo scegliere con attenzione le persone da portare con me: ma fa parte del mio lavoro, mi piace e lo so fare dannatamente bene. Noi siamo gli Hired Guns".
Il gioco, sviluppato dalla Devil's Thumb Entertainment e prodotto dalla Psygnosis, è un wargame sulla falsariga di Space Hulk (To The Emperor!) in cui il giocatore deve prendere il comando, nei panni del duro Kircher, della sua squadra di uomini scelti. Nel corso delle missioni egli dovrà impartire ordini agli altri tre membri del gruppo e, se la situazione lo richiede, assumerne il controllo diretto, lasciando che il computer controlli temporaneamente il capo. Per avere sempre sotto controllo la situazione, lo schermo del gioco sarà suddiviso in varie finestre: quella principale mostra quello che succede intorno al personaggio che si sta controllando in quel momento, le tre in basso quello che vedono i compagni, e a lato c'è tutto il necessario per impartire ordini, gestire risorse e inventario, ecc. Il motore grafico sarà quello di Unreal, e ciò da una parte ci rallegra pensando a quello che potremo vedere, ma dall'altra ci rattrista pensando che il nostro vecchio P200 non servirà ad altro che a giocare al solitario di Windows. Il supporto multiplayer prevede che fino a otto persone si scontrino in deathmatch o collaborino per portare a termine delle missioni studiate ad hoc. Aspettate tutto per il mese di maggio di quest'anno.

Claudio 'The Abomination' Todeschini

L'ASCESA DELLA TOPWARE

Ne parlammo qualche tempo fa, le furono dedicate alcune voci di corridoio relative a giochi dei quali, francamente, nessuno sentiva eccessivamente la mancanza, ma ora come ora gli sforzi della tedesca Topware sembrano aver finalmente trovato la giusta gratificazione: dopo la voce relativa all'imminente Septerra Core, RPG stile manga in uscita all'inizio di quest'anno, è ora la volta di parlare di Odium, un altro gioco di ruolo, questa volta a turni, sviluppato in Polonia dalla Metropolis e previsto per primavera. Dico che gli sforzi della casa teutonica vengono finalmente ricompensati perché entrambi questi giochi saranno distribuiti negli Stati Uniti dalla Monolith, la software house dietro a Shogo e Blood 2, e scusate se è poco: l'accordo è di qualche giorno fa, e sicuramente contribuirà a rilanciare sul mercato internazionale le azioni della Topware. Nel loro ultimo gioco il protagonista è un tal Cole Sullivan, investigatore NATO dal misterioso passato (e te pareva?) che, insieme ad altri tre suoi colleghi dovrà venire a capo di un delicato intrigo internazionale: egli ha infatti scoperto un campo di addestramento russo invisibile ai satelliti, che replica in tutto e per tutto una classica cittadina americana, in ogni piccolo dettaglio, abbandonato dai tempi della guerra fredda. Ma chi l'ha fatto costruire? E perché? Chi mai dovrebbe essere interessato ad addestrare dei soldati in una fotocopia di Springfield? E chi se ne strafregherà mai? Ma voi, ovviamente! Suvvia, abbandonate le vostre reticenze e gettatevi nella mischia politico-terroristico-spionistica di Odium, condita da una spruzzatina di thriller. Il gioco combinerà gli elementi tipici del gioco di ruolo (interazione e crescita dei personaggi, combinazione delle azioni del party per venire a capo di alcune quest) con il sistema di combattimento tipico degli strategici a turni, il tutto inserito in quello che pare essere un plot in grado di regalare più di un'emozione. Nella impervia ricerca della verità i quattro agenti segreti incontreranno una quarantina di individui differenti, sia buoni che cattivi, pronti a dargli una mano o a ridurli in poltiglia calda. Il mondo di Odium sarà composto (da quanto si evince dalle prime foto del gioco) da schermate fisse disegnate in alta risoluzione, 800x600, con i personaggi del gioco completamente poligonali, costruiti con un numero di poligoni che varia dagli ottocento ai duemila, e con animazione scheletale; conclude la parte grafica del gioco un sistema particellare in grado di offrire realistici effetti di fiamme, fumo e agenti atmosferici vari. Speriamo bene...

Claudio

IL MERCATO IMPOSSIBILE

Le controversie giuridiche cui è andato incontro il Rio PMP300, lettore di MP3 prodotto dalla Diamond Multimedia e di cui abbiamo parlato un paio di mesi fa su queste stesse pagine, continuano senza sosta. Tutto ebbe inizio quando la Diamond annunciò la messa sul mercato del proprio lettore basato su Flash Memory Card: successivamente la RIAA (Recording Industry Association of America, più o meno l'equivalente della nostra SIAE) aveva citato in giudizio la casa produttrice accusandola di violare la normativa vigente in merito alle registrazioni casalinghe, dato che secondo l'ente il prodotto in questione favoriva la registrazione e la riproduzione di musica senza che venissero pagate le dovute royalty ad artisti e case discografiche. La prima risposta di Diamond è stata di accusare la RIAA di essere nient'altro che un pupazzo nelle mani delle grosse major, che vogliono avere il controllo sulla distribuzione della musica negli States. Un giudice federale ha poi respinto la richiesta di ingiunzione presentata dall'ente governativo, che tra l'altro conteneva la richiesta di ritiro dal mercato del prodotto incriminato. La seconda risposta della Diamond non si è comunque fatta attendere, e il due dicembre dell'anno scorso ha presentato una controquerela verso la stessa associazione che l'ha citata in giudizio, chiedendo che le vengano ripagati i danni d'immagine prodotti dall'azione legale. "La causa contro la Diamond è il frutto di una cospirazione ordita dalla RIAA e altre parti per soffocare le vendite e diminuire la concorrenza tra i produttori di dispositivi simili al Rio", ha commentato Andrew Bridges, avvocato della casa americana. Ma qual è il problema di fondo, al di là delle chiacchiere fumose da caffè e delle schermaglie da avvocati? Il punto cruciale della questione non sta tanto nelle ridotte dimensioni dello strumento, paragonabili al Walkman della Sony, che ha la 'fedina penale' pulita, quanto nella capacità di riprodurre file MP3 scaricati da Internet al di fuori delle mura domestiche. Secondo l'accusa questo dettaglio non è affatto trascurabile, e potrebbe causare un vero e proprio boom della pirateria musicale, fino a ora 'relegata' al solo PC su cui venivano salvati i file musicali illegali. Secondo la RIAA, iniziative di questo genere minano la nascita di un mercato discografico che sta cercando, timidamente in questi anni, di affacciarsi anche sulla rete, e per il quale il compatto e performante formato MP3 sembra rappresentare la panacea di tutti i mali. Ma non si capisce sulla base di che cosa il Rio potrebbe mettere in crisi questo (ancora nascituro, permettetemi di ricordarlo) mercato, quando invece potrebbe solo dargli la spinta iniziale che gli serve. A mio giudizio il problema non sta nel Rio come supporto in sé e per sé, ma (come sempre) nel potenziale utilizzo che ne può derivare. Forse la RIAA non è a conoscenza dell'attuale diffusione dei masterizzatori e del conseguente proliferare di vere e proprie compilation di file MP3 non propriamente legali? Vogliamo allora ritirarli tutti dal mercato? Se mi permettete una battuta, potremmo quasi temere che qualche organo governativo citi in giudizio il signor PkZip perché la capacità di compressione dei dati (che il suo algoritmo permette) facilita la distribuzione di materiale protetto da copyright.

Claudio 'Perry Mason' Todeschini

CROC È TORNATO

Qualcuno ha forse dimenticato il più simpatico coccodrillo del mondo dei videogiochi, Top Score dell'anno precedente, platform del quale il nostro caporedattore si era invaghito perdutamente (forse un po' troppo)(mah, mi si venga a dire per PC chi ha fatto meglio da allora... NdSS)? Uno dei primi titoli per Giocostazione e uno dei giochi che ha contribuito maggiormente ad assottigliare la distanza tra il mondo dei PC e quello delle console, è ora in procinto di farci conoscere il suo successore, inaspettatamente intitolato Croc II. Sempre sviluppato dalla Argonaut Software, il gioco riprende da dove si era interrotto l'ultima volta, ovvero dopo la débâcle del perfido Barone Dante: il coccodrillo decide di tornare nell'isoletta adottiva che lo ha accolto, e di sciallarsela per un bel pezzo. Il fallito non si è accorto che in realtà il malvagio barone è tutt'altro che sconfitto, e che ha ancora parecchie carte da giocare. Mentre si trastulla in spiaggia con i suoi amichetti Gobbo, la classica bottiglietta contenente un messaggio si arena sul bagnasciuga: "Per l'ultimo dei Croc: Aiuto!"- Messaggio invero un po' banalotto, ma che reca in calce l'impronta di un cucciolo di coccodrillo. I suoi simili sono in pericolo! Croc deve andare a salvarli prima che sia troppo tardi! Pentito di essersi messo a oziare prima del tempo, mostra al re dei Gobbos la sconcertante scoperta. Il sovrano decide di aiutare il coccodrillo a tornare a casa, e gli abitanti del villaggio costruiscono una gigantesca catapulta che lo proietterà (letteralmente) nel bel mezzo della sua nuova avventura. Nel frattempo la serenità dell'Isola Gobbos è minacciata dalle oscure trame del servo di Dante, Dantinis, che sta studiando un incantesimo per risvegliare il suo padrone dal sonno eterno cui l'aveva costretto Croc poco tempo prima. La battaglia sarà come sempre a colpi di piattaforme, mostri assurdi, enigmi e trabocchetti in cui il nostro esserino verde darà sfoggio, come già in precedenza, delle mille acrobazie che è in grado di compiere, più alcune altre tutte nuove: gli attacchi, per esempio, saranno differenziati. Croc potrà raccogliere sassi e altri oggetti contundenti e lanciarli verso i nemici, userà molti degli oggetti sparsi nelle locazioni per superare gli ostacoli e per migliorare certe sue abilità. Le ambientazioni saranno molto differenti, varie e soprattutto colorate: ci troveremo a guidare il coccodrillo nel vecchio West, in un villaggio Inca, o in un mondo tutto innevato; i suoi fidi amici Gobbo cambieranno d'aspetto per adattarsi alle mutate condizioni ambientali: nel West, per esempio, vedrete tanti Gobbo agghindati da cowboy o da indiani, con la stella da sceriffo o sui manifesti dei ricercati. Una delle novità più sostanziose è l'introduzione di alcune sequenze di guida e di volo, che prevederanno l'utilizzo di palloni aerostatici, di animaletti come tavole da snowboard e amenità del genere. Tempo qualche mese e potrete gustare di persona le cose lette qui sopra.

Claudio

M.A.M.E. R.I.P.

Il M.A.M.E. non esiste più. È la fine di un sogno o almeno così pare. Come ben sapete, il M.A.M.E. è il più famoso emulatore di macchine da bar, ma non solo. Sviluppato per tutte le piattaforme possibili e immaginabili, questa macchina virtuale ha rappresentato, per una intera generazione di videogiocatori (quelli della vecchia guardia, per intenderci), la possibilità di rivivere sul proprio computer i classici da bar che l'hanno accompagnata nei primi anni dell'intrattenimento elettronico. Solo con il Multiple Arcade Machine Emulator è stato possibile riportare a vivere giochi come Pacman, Dig-Dug, Frogger, Outrun, Gunsmoke, Strider, R-Type e centinaia di altri, per la gioia dei nostalgici come me ma anche per quella dei nuovi arrivati, che hanno potuto scoprire come ci si divertiva qualche anno fa. Non c'è mai stata nessuna operazione commerciale dietro tutto questo, né alcuna intenzione di lucrare alle spalle delle software house che hanno realizzato quei videogiochi, dato che tutto (sia l'emulatore che le ROM dei giochi stessi) è sempre stato gratuito, nessuno degli autori ha mai chiesto una lira per il proprio lavoro, che è sempre stato liberamente scaricabile dalla rete. Ma dalle parti di Washington, D.C., alla Interactive Digital Software Association (IDSA) non sembrano pensarla così. Questa associazione rappresenta 43 tra i nomi più famosi del mercato videoludico mondiale, dalla Akklaim alla Ubisoft, con lo scopo di tutelarle contro la pirateria. Ebbene, una mattina qualcuno si è alzato dicendo che sarebbe presto cominciato un serio programma contro la pirateria sulla rete, mirato a stroncare tutti quei siti che offrono software on-line illegalmente. E le ROM del M.A.M.E. evidentemente, dato che di fatto riproducono esattamente il codice dei vecchi arcade da bar, rappresentano una forma di distribuzione illegale di software protetto da copyright. Quindi possiamo dire addio ai link di tutti quei siti che (legalmente e in buona fede) mettevano a disposizione di chiunque volesse farsi un giro nel passato le ROM di Defender e Missile Command, più almeno altri 800 titoli del genere: tutti i file e i link ad essi associati saranno rimossi dai loro server quanto prima. Credo che dalle parti della capitale statunitense abbiano frainteso il concetto di pirateria: se è pur sacrosanto il diritto di difendere il prodotto coperto da diritti d'autore, non credo che sia questa la strada da percorrere. L'Activision non subirà certo danni ingenti dalla libera distribuzione di Pitfall, né le vendite dell'imminente remake di Asteroids (sempre della Activision) o di Frogger 3D (della Hasbro) saranno minori perché qualcuno ha potuto giocare all'originale del 1979. E non speriate che le compagnie metteranno a disposizione i loro titoli per pochi dollari: essi spariranno e basta. Ritirati dal mercato senza speranza di appello. Provocazione finale: non si preoccupino coloro che non possono fare a meno di giocare con le ROM del M.A.M.E., perché se i siti di videogiochi on-line provvederanno quanto prima a rispettare la decisione dell'ISDA, su migliaia di siti pirata (quelli sì, davvero illegali) cominceranno a proliferare anche le sezioni relative ai vecchi arcade, con buona pace di chi vuole debellare la pirateria informatica in rete.

Claudio

Claudio

FARE E PRODURRE GIOCHI IN ITALIA E' FINALMENTE POSSIBILE

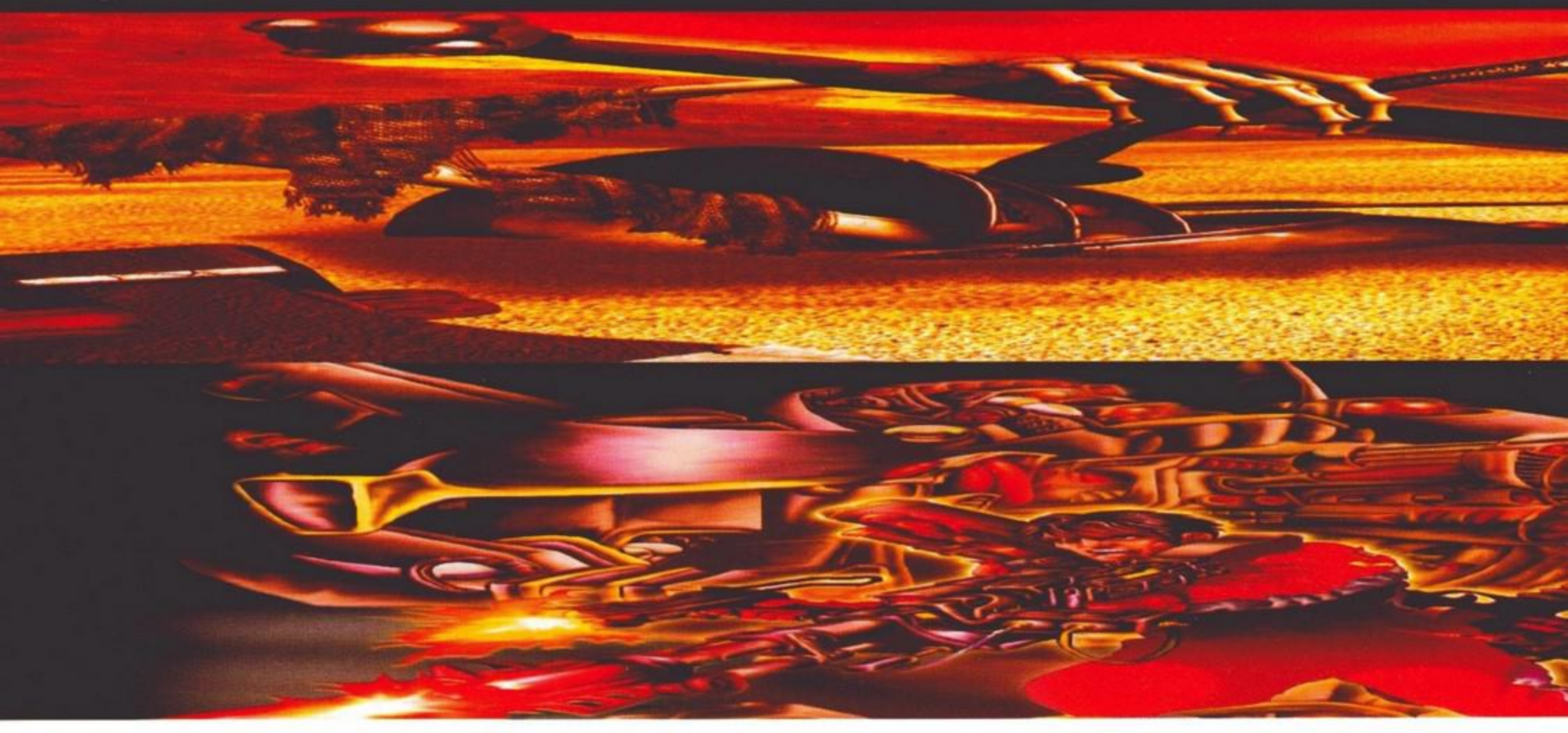
Il 01/10/98 ha iniziato la propria attività la software house Prograph Research di Belluno che pur operando in tutti i settori della video grafica interattiva si dedica principalmente alla produzione di video games. La novità consiste nel fatto che Prograph Research non è solo sviluppatore ma anche publisher. Infatti entro un anno è in programma la pubblicazione di quattro titoli di cui uno completamente sviluppato all'interno e tre in collaborazione con altrettanti team italiani. Sia per i prodotti interni che per quelli di terze parti vengono utilizzate risorse tecnologiche all'avanguardia come potenti stazioni per la grafica e per l'animazione e soprattutto, un modernissimo sistema di motion capture ottico per ottenere una riproduzione realistica del movimento umano. Il personale, anch'esso di prim'ordine, proviene da diverse città italiane ed è già molto affiatato. E' importante sottolineare come Prograph Research stia già espandendo la propria attività e per questo è interessata a valutare sia la collaborazione con altri sviluppatori esperti (grafici e programmatori) sia l'acquisizione e la pubblicazione di nuovi titoli di teams indipendenti. Chiunque si sentisse pronto per la grande avventura può farcelo sapere che provvederemo a metterlo in contatto.

END

Abbiamo Gia' quattordici anni E Giochiamo ancora

Rage of Mages amplia gli orizzonti dei Giochi di Ruolo
grazie ai suoi combattimenti strategici in tempo reale,
il suo eccezionale sistema per utilizzare i poteri magici
e le numerosissime opzioni per migliorare il vostro personaggio.

RAGE of MAGES



MONOLITH PRODUCTIONS

w w w . l i t h . c o m

Per informazioni commerciali: sales.it@microids.com

LITHTECH ENGINE

Smacker

NVIDIA

3dfx

Dimenticate tutto ciò che pensate dei robot giganti...
L'Andra Predator MCA corre, salta, si muove velocemente, attacca, nuota,
e si trasforma in un rapidissimo hovertank. Forse avete già guidato
robot giganti, ma non avete mai pilotato Mobile Combat Armor. Fino ad ora.

SHOGO
Mobile Armor Division

Da 14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione di videogiochi, Microids ha al suo attivo la realizzazione di più di 200 prodotti interattivi. Le principali piattaforme di sviluppo sono CD ROM e Playstation. A partire dal 1999 Microids sarà attiva anche nello sviluppo di titoli per Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Molti dei giochi sviluppati nel corso di questi anni hanno ricevuto importanti riconoscimenti internazionali: fra questi troviamo Genesia (pubblicato negli Stati Uniti da Mindscape con il titolo di Ultimate Domain), Grand Prix 500 (pubblicato da BroderBund con il titolo Super Bike Challenge), SuperSki 1 e SuperSki 2 (pubblicati da Mindscape con il titolo di Winter Sports) e SuperSki Pro (pubblicato da Broderbund con il titolo Down Hill Challenge). Da oggi Microïds è presente anche in Italia.

MICROÏDS
www.microids.com

TITOLO: *LANDS OF LORE III*
SVILUPPATORE: *WESTWOOD x EA*
USCITA: *PRIMAVERA '99*

LE TERZE TERRE DI GLADSTONE

A circa un anno di distanza dall'uscita del secondo episodio, i Westwood Studios si preparano a lanciare sul mercato il nuovo capitolo di una delle loro saghe più seguite e fortunate, quella di Lands of Lore.

A cura di Max Reynaud

Ci sono viaggi che nascono sotto i migliori auspici, altri un po' meno... Senza dilungarmi troppo sui motivi di una simile affermazione, è anche vero che non sempre il buon sole si vede del mattino, ed è quindi con un certo sollievo che mi accingo a illustrarvi quanto appreso nel corso di una conferenza stampa presso la sede inglese dell'Electronic Arts – protagonista Louis Castle, vicepresidente dei Westwood Studios.
Acquistata circa sei mesi fa da una Virgin in condizioni economiche

Non chiedetemi chi siano questi due perché non ne ho la più pallida idea. Anche se meno "importanti" del secondo episodio, le sequenze cinematiche di LOL3 saranno ancora una volta fondamentali ai fini del gioco, oltre che una vera delizia per gli occhi.

Come già il secondo episodio, anche LOL3 sarà giocabile in finestra, con l'intera interfaccia presente su schermo. Sepoi possedete un computer davvero ninja, potrete concedervi delle risoluzioni in finestra a dir poco paurose (Io confesso, dopo il 1024 finisco con l'incartarmi sempre...).

La scelta è difficile, meglio farsi beccare dal tacchino capellone o affettare dalle amazzoni scalze? [Premio didascalia titubanza dell'anno].

Io non dico niente... Ma scommetto che quest'immagine sarà pubblicata a grandezza doppia rispetto alle altre: i suoi colori violetti da incubo psichedelico sono da sempre i favoriti del nostro amato grafico.

Poteva mancare lo scheletro in un RPG della Westwood? Certo che no... Per i nostalgici, fra l'altro, il sotterraneo che vedete qui raffigurato è lo stesso del primo Lands of Lore.

Questa schermata riassume il livello di esperienza raggiunto in ciascuna delle quattro gilde alle quali è possibile legarsi nel corso dell'avventura. Come si diceva anche nell'articolo, è importante raggiungere sia un buon bilanciamento, sia una distribuzione di abilità confacente al vostro stile di gioco.

precarie, la celebre casa di Las Vegas si appresta a vivere questo 1999 da assoluta protagonista. Entrambe le sue due serie più acclamate, infatti, sono in attesa di un terzogenito destinato a vedere la luce durante la prossima primavera: se di Command&Conquer sarà il nuovo ingresso redazionale Tajana a parlarvene nelle pagine che seguono, iniziamo con l'occuparci più da vicino di Lands of Lore III, cedendo direttamente la parola al nostro buon Louis...

"Come forse ricorderete, il secondo episodio ha avuto una gestazione piuttosto complicata: quattro anni che sono sembrati quasi interminabili. Alla fine, nonostante il numero di copie vendute e l'apprezzamento generale del nostro pubblico, ci siamo resi conto di esserci un po' allontanati da quello che era stato il punto di partenza originale... Lands of Lore nasceva infatti come terzo episodio 'non ufficiale' di Eye of the Beholder, i cui diritti erano rimasti nelle mani della SSI e che aveva rappresentato, fino ad allora, il massimo esponente nel genere degli RPG alla Dungeon Master. Con il secondo episodio, invece, abbiamo sperimentato un approccio maggiormente orientato all'avventura; nonostante Luther potesse trasformarsi in bestia o lucertola, non esisteva una vera crescita del personaggio che fosse svincolata dal semplice e progressivo evolversi della trama [comunque di per sé assolutamente eccezionale, ndMax]. Le prime due cose che ci siamo detti all'inizio del progetto LOL3 sono dunque state queste: 1) di sicuro non vogliamo che passino altri quattro anni prima di poterlo vedere nei negozi; 2) pur mantenendo alcuni elementi tipicamente adventure del secondo episodio, dobbiamo rivalutare fino in fondo quella componente ruolistica che è stata invece trascurata. Del primo aspetto, strettamente legato a un discorso di natura tecnica, preferisco discuterne in seguito, dando la precedenza alla seconda considerazione, che ci guida a quella che è forse l'innovazione concettuale fra tutte più rilevante: l'introduzione di quattro gilde alle quali sarà possibile affiliarsi. Al di là della scelta piuttosto scontata – guerriero, mago, chierico e ladro – abbiamo cercato di fare in modo che non solo lo sviluppo del personaggio fosse fortemente legato all'indirizzamento verso una piuttosto che un'altra professione, ma che lo stesso andamento nel gioco ne rimasse largamente influenzato. Sempre nell'ottica della massima libertà di azione possibile offerta al giocatore, sarà possibile arruolarsi in più di una gilda per volta, dando origine a delle combinazioni di classi e abilità del tutto uniche. La cosa, oltretutto, garantisce anche una grande rigiocabilità del prodotto – cosa che certo non guasta mai. Toccherà dunque a voi individuare il bilanciamento più consono al vostro stile di gioco, tenendo comunque presente che, per portare a termine l'avventura, non è strettamente necessario vedere e scoprire TUTTO quello che si nasconde effettivamente nelle terre di Gladstone, anche se la soddisfazione di riuscire a farlo è una di quelle spinte che, mi auguro, sarà alla base del successo del prodotto.

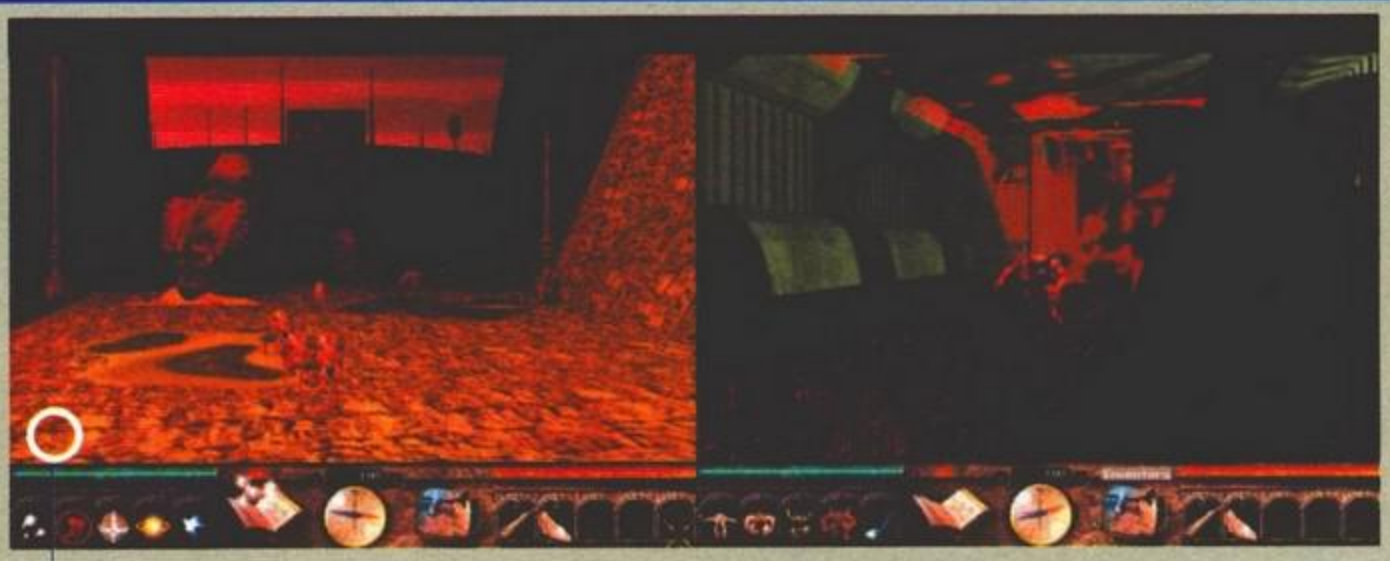
Proseguendo il discorso, andiamo molto fieri del sistema di incantesimi che abbiamo introdotto: di facile gestione e, al tempo stesso, estremamente versatile; il tutto avviene attraverso un libro magico che va automaticamente aggiornandosi con il procedere del gioco, fungendo anche da 'diario di viaggio', dal momento che ogni singolo dialogo con gli altri personaggi vi resta registrato; l'interfaccia è interamente configurabile, oltre che scalabile in dimensione, in modo da poter lanciare gli incantesimi o utilizzare l'arma più appropriata sempre e solo con un semplice click del mouse. Altra novità di un certo spessore è l'introduzione di un 'familiare' [mi perdonino i cultori dei giochi di ruolo se il termine non fosse il più idoneo. NdMax], e cioè una creatura magica che vi terrà compagnia, scortandovi durante il viaggio e rendendosi utile quando possibile (l'unico esempio che ho potuto vedere in azione è stata una leggiadra fatina alata, ma ce ne dovrebbe essere almeno uno

Toh chi si vede... Una vecchia conoscenza, la tigre polare biteste. Il buon MAO, certamente, non se la può essere dimenticata, visto quanto insistetti ai tempi affinché ne pubblicasse almeno una foto nella recensione...

Un'immagine tratta dall'introduzione: il principe Eric, padre del protagonista Copper, si guarda in giro con espressione piuttosto pensierosa... E ha tutte le ragioni per esserlo, visto quello che lo attende da lì a qualche istante.

Il sistema di automappa, evoluzione diretta di quello del secondo episodio, è estremamente funzionale, oltre che bello da vedersi. Se volete, infatti, siete liberi di inserire dei vostri appunti di viaggio personalizzati, utili per le partite successive.

NEXT



Una visuale esterna e una interna di un 'tempio'... Avete riconosciuto il logo dello scorpione sulla parete di sfondo? Alla Westwood hanno trovato il modo di autopubblicizzarsi da soli!

Un tetro sotterraneo, un bel topo gigante multitesta e un poderoso incantesimo. Se stavate cercando la preview di Tiberian Sun dovete girare ancora un paio di pagine...

Ed ecco a voi Copper, indomito protagonista con le orecchie a punta di LOL3. No, non è vulcaniano, ma dracoide... Ignoranti!

per ogni gilda). Nei nostri propositi, si tratta di una soluzione alternativa al concetto abituale di "party": siamo davvero curiosi di scoprire come questa scelta verrà accolta dalla comunità videoludica.

Siamo nella città di Gladstone, base di partenza del nostro lungo peregrinare.

Come si evince anche dall'interfaccia, l'impostazione più marcatamente ruolistica del terzo episodio rispetto al secondo è piuttosto evidente.

Cambiando invece argomento, occupiamoci di tematiche di natura più strettamente tecnica. LOL2 è stato da molti criticata per il suo engine tridimensionale non certo esemplare, ed era logico che questo terzo episodio dovesse partire da una base 3D molto più solida. Diciamo subito, quindi, che il motore è stato interamente riscritto e pensato per un supporto nativo degli acceleratori hardware di nuova generazione. [A tale proposito, permettetemi un breve intervento nella narrazione di Louis: premesso che rimango un fervente ammiratore della saga di Lands of Lore e che non ritengo l'engine l'aspetto preminente in una realizzazione di questo tipo, non credo che, da un punto di vista puramente tecnico, i passi in avanti siano stati poi così significativi: ci sono un sacco di gradevoli effetti luce, il movimento è fluido e le ambientazioni molto caretterizzate, ma niente che possa davvero far gridare al miracolo. Ripeto, non credo che la cosa sia drammaticamente penalizzante, ma la constatazione mi sembrava doverosa. NdMax].

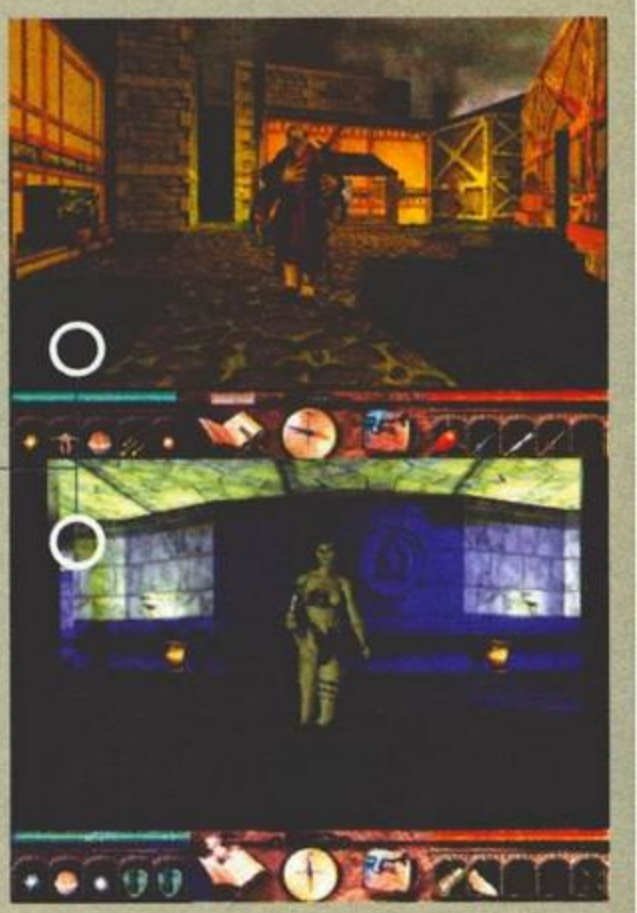
Una menzione particolare la meritano poi i personaggi con cui avrete a che fare nel corso del gioco: sia che si tratti di nemici o di NPC, saranno tutti realizzati con tecnologia voxel mutuata direttamente dall'engine di Blade Runner. [A voler essere pignoli, si potrebbe far notare come questi, in effetti, fossero l'unico vero punto debole di una produzione altrimenti visivamente impeccabile. Secondo Louis, invece, questo tipo di scelta è in grado di soddisfare sia una resa visiva eccellente, sia una velocità accettabile anche su macchine non velocissime. NdMax].

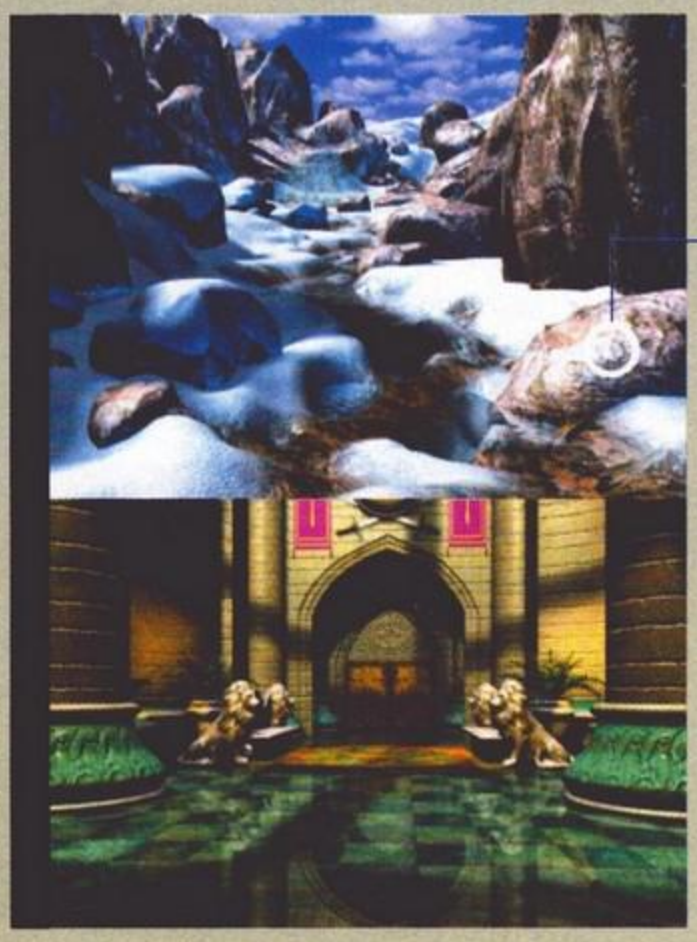
Introdotte così quelle che sono le tematiche principali del gioco, diamo una rapida occhiata anche a quella che sarà la trama portante dell'intera vicenda, visto che credo che la storia sia una delle componenti più importanti in un gioco. Una solida base narrativa fornisce il contesto nel quale il giocatore viene a trovarsi. Una grande giocabilità e una grafica da urlo sono quanto serve a catturare

Abbandonata la strada degli attori filmati (esperimento fallito, aggiungerei io...), per questo terzo episodio i personaggi con i quali potrete interloquire saranno frutto dell'evoluzione di quella medesima tecnologia voxel che animava i protagonisti di Blade Runner.

l'attenzione, ma una buona ragione per un uccidere un terribile mostro o risolvere un complicatissimo enigma trasformano un gioco in una vera esperienza emotiva.

In Lands of Lore III vestirete i panni del giovane Copper, figlio mezzosangue dracoide del principe Eric, fratello di King Richard, nonché legittimo erede al trono di Gladstone. Nel corso della piuttosto violenta introduzione, verrete accolti dal laconico saluto di Draracle al fedele Jakal, prima di ritirarsi in una dimensione parallela. Le cose, da questo momento, cominciano però a non andare per il verso giusto, degenerando progressivamente: con la comparsa di cinque misteriosi portali, infatti, il terrore torna a incombere sulle terre di Gladstone. Cambio di inquadratura, e si passa nel mezzo di una foresta, con il principe Eric e i tre figli raccolti attorno al fuoco... Uno strano bagliore, l'apertura di un portale, l'assalto di alcune creature infernali e il nostro giovane eroe che si ritrova orfano e senza più un'anima - un





Non c'è niente da dire: i grafici della Westwood, oltre a essere dei maestri, hanno uno stile direi quasi inconfondibile.

Ditemi voi cosa vi ricorda quest'immagine...? Non sembra la magione di Stauf, quella dell'ormai leggendario 7th Guest. Somiglianza a parte, sembra quasi incredibile come quella che allora era una grafica interamente precalcolata che faceva gridare al miracolo sia ormai lo standard del tempo reale, non credete?

I Ruloi sono un'altra delle vecchie conoscenze che torneranno a farsi di vive. Dopotutto, quando si dispone di un universo vario e ormai famoso come quello di Lands of Lore, non avrebbe senso non sfruttarlo, non vi pare?

bell'inizio, non c'è che dire.
Fortunatamente per Copper, ci penserà la mistica Dawn a vegliare sull'integrità del suo spirito, preservandolo dal tormento di un'eternità maledetta, a patto che quest'ultimo risulti capace di viaggiare attraverso tutti e cinque i portali, invertirne la polarità, riportare la pace su Gladstone e scoprire così l'artefice di tutta questa confusione [e qui vi annuncio delle vere sorprese e un sacco di colpi di scena, anche se non mi sembra il caso dirvi di più al riguardo. NdMax]. Esaurite così le principali tematiche del gioco, non resta che segnalarvi come il programma sia attualmente in fase di beta testing finale: l'obiettivo primario, al di là di raggiungere il miglior bilanciamento possibile, è quello di includere quanto più "inutile possibile al dilettevole"; in altre parole, si sta cercando di inserire all'interno di mappe e locazioni pressoché finali, un sacco di stanze segrete, tesori e dozzine di piccoli particolari che, anche se ai più passeranno inosservati, faranno la gioia di chiunque i giochi se li voglia godere fino all'ultimo pixel.
Detto questo, e ripresa la parola (non se la caverebbe niente male il nostro Louis come redattore, on no?), non mi resta che confidarvi in un orecchio come, per ammissione dello stesso Castle, alla Westwood stiano già lavorando non solo sul quarto episodio della serie, ma addirittura su un'intera nuova trilogia... Che sia la sindrome da Star Wars o del tre per due ancora non lo sappiamo, ma queste buone notizie provenienti da Gladstone non potranno non fare la felicità di tutti i cultori della serie.
Alla prossima.

Max

Anche se non sono affatto un esperto in materia, questo panorama mi ricorda un livello di Duke Nukem (anche qualora qualcuno dovesse smentirmi, non mi riterrò offeso della cosa...). L'engine, invece, mostra quelli che rimangono i suoi chiari limiti, ma non è certo Quake il punto di riferimento per un gioco come Lands of Lore 3...

TITOLO: *C&C TIBERIAN SUN*
SVILUPPATORE: *WESTWOOD x EA*
USCITA: *PRIMAVERA '99*

SOTTO IL SEGNO DEL TIBERIUM

In Red Alert avete cambiato il corso della storia. In Command&Conquer avete contribuito a gettare le basi per un nuovo ordine mondiale. Ora è giunto il momento di combattere per il futuro...

È arrivato il momento di difendere la base da un attacco nemico; non vorremo mica lasciarci rubare la bella piantagione di carciofi che abbiamo coltivato con tanta fatica?

Esordire sulle pagine di TGM con la preview di uno dei prodotti più attesi (se non il più atteso in assoluto) dalla folta schiera degli amanti dei giochi di strategia in tempo reale è sicuramente un grande onore, ma allo stesso tempo una grossa responsabilità; il compito è reso più arduo dalla mancanza di una beta da valutare, ma si sa, tutte le primedonne sono sempre avvolte da un alone di mistero, e alla Westwood sembrano piuttosto restii a diffondere anzitempo versioni non ancora definitive del loro gioiello.
In perfetto stile C&C, Tiberian Sun è ancora celato nella nebbia, anche se all'orizzonte si comincia a intravedere qualche bagliore di luce. E che luce: dando un'occhiata alle immagini che ci sono state messe a disposizione, lo sguardo non può che rimanere immediatamente colpito dai suggestivi effetti luminosi dinamici che caratterizzano le missioni: azioni di sabotaggio all'aperto immerse nel blu che contraddistingue il calare delle tenebre, scontri notturni nei quali l'atmosfera cupa e avvolgente viene squarciata da accecanti esplosioni, oppure battaglie sulla neve in cui il fuoco si riflette sul terreno bianco e sulle cascate di ghiaccio.
L'uscita del terzo capitolo della saga di C&C è finalmente alle porte; ci eravamo lasciati con Red Alert, il secondo episodio in ordine di comparsa ma, in realtà, il prequel della trilogia: ambientato nella seconda metà del XX secolo, può essere considerato come l'introduzione al vero e proprio evolversi di questa epica lotta; al primo Command & Conquer, invece, risale la comparsa dei GDI e dei NOD, e saranno proprio questi due schieramenti a dar vita all'avvincente e articolata trama (non priva di colpi di scena: credevate che il leader dei NOD, Kane, fosse morto...) di Tiberian Sun.
Il mondo in cui si affronteranno ha subito delle profonde mutazioni: l'orizzonte temporale si è spostato al XXI secolo e il contesto geografico è notevolmente più ampio rispetto a C&C, dove la storia andava a toccare solamente Europa e Africa. I due eserciti hanno sviluppato importanti tecnologie innovative e si trovano costretti a

Quest'immagine l'avevamo già pubblicata l'anno scorso, ma le cascate di ghiaccio sono talmente belle che meritavano la ripubblicazione, non vi pare?

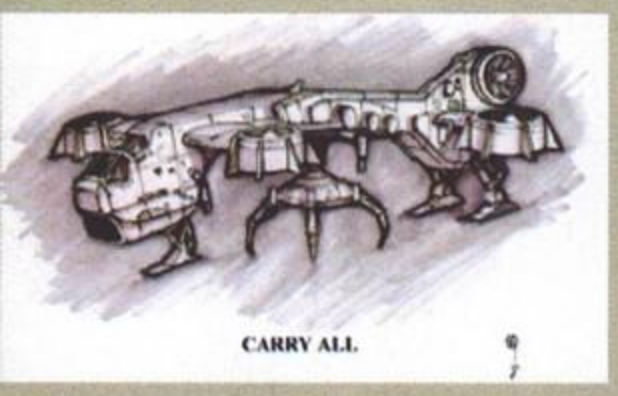
La scarica azzurra che risalta nel centro è una tempesta di ioni: il suo effetto dovrebbe limitarsi a neutralizzare temporaneamente le armi ad alta tecnologia, tranne forse che per quell'unità che ha avuto la sfiga di beccarsela direttamente sulla testa.

I due soggetti in primo piano si sfidano in un duello stile "Mezzogiorno di fuoco" (ho la sensazione che finiranno male entrambi), mentre l'Obalisk, un po' meno cavallerescamente, senza pensarci su troppo disintegra col suo raggio il malcapitato di turno.

bensì mezzi e soldati contraddistinti da caratteristiche ben definite, ognuno con i propri punti di forza e il proprio tallone d'Achille. Ad ogni modo, le novità sicuramente non mancheranno: per fare dei nomi, quelle più suggestive mi sembrano le Devil's Tongue, gli Hunter Skeeter Drones, la Jump-Jet Infantry, i Disruptor, gli Stealth Generators, la Firestorm Defense e i cyborg prodotti dall'ingegneria genetica (cosa in effetti siano o facciano queste unità non ci è ancora troppo chiaro, ma i nomi da soli trasmettono una notevole grinta). Inoltre, poiché il gioco presenta una trama molto articolata, ci sarà la possibilità di utilizzare molte nuove unità specializzate che compariranno solamente in specifiche missioni. Da sottolineare, infine, una nuova caratteristica che riguarderà tutte le unità: queste, col passare del tempo e con l'aumentare delle missioni portate a buon fine, potranno accumulare, in base al rendimento offerto in termini di nemici eliminati, dei punti esperienza, i quali porteranno apprezzabili miglioramenti nella corazza, nella velocità e nella potenza, oltre a conferire all'unità delle abilità speciali. Verranno quindi premiati i giocatori che presteranno maggior cura ai propri "veterani".
Passando all'analisi dell'ambiente e delle mappe di gioco, che si preannunciano grandi fino al doppio rispetto a quelle di Red Alert, il motore 3D completamente nuovo consentirà di controllare con maggiore facilità il proprio esercito su un insidioso terreno dinamico e interattivo. Questo è un aspetto sul quale alla Westwood sembrano puntare molto: ci troveremo a dover fare i conti con esplosioni che lasciano dietro di sé dei crateri, con laghi e fiumi che si ghiacciano, con foreste in cui divampano incendi indomabili, con un vento che porta con sé nubi di gas letale e con tempeste di ioni che neutralizzano le armi tecnologicamente più avanzate.
Il gioco riprende chiaramente gli aspetti migliori e più tradizionali dell'universo C&C, ma la nuova impostazione prevede l'impiego della tecnologia MegaVoxel: non vengono quindi utilizzati i poligoni, che hanno lo svantaggio di dover essere ricalcolati dopo ogni movimento; la volontà di arricchire il gioco con effetti luminosi dinamici e con un'atmosfera interattiva ha aumentato l'importanza rivestita dalla velocità e dalla reattività delle unità, spingendo i programmatori a creare un sistema grafico più avanzato, ma che, allo stesso tempo, non rendesse necessario l'impiego di una CPU e di una scheda acceleratrice 3D esagerate.
Gli amanti dei film d'azione, in particolare di Terminator, saranno lieti di sapere che Michael Biehn, l'attore che nel kolossal impersonava John Connor, l'eroe destinato a salvare il futuro dell'umanità, vestirà i panni del comandante McNeil dei GDI nelle sequenze filmate che

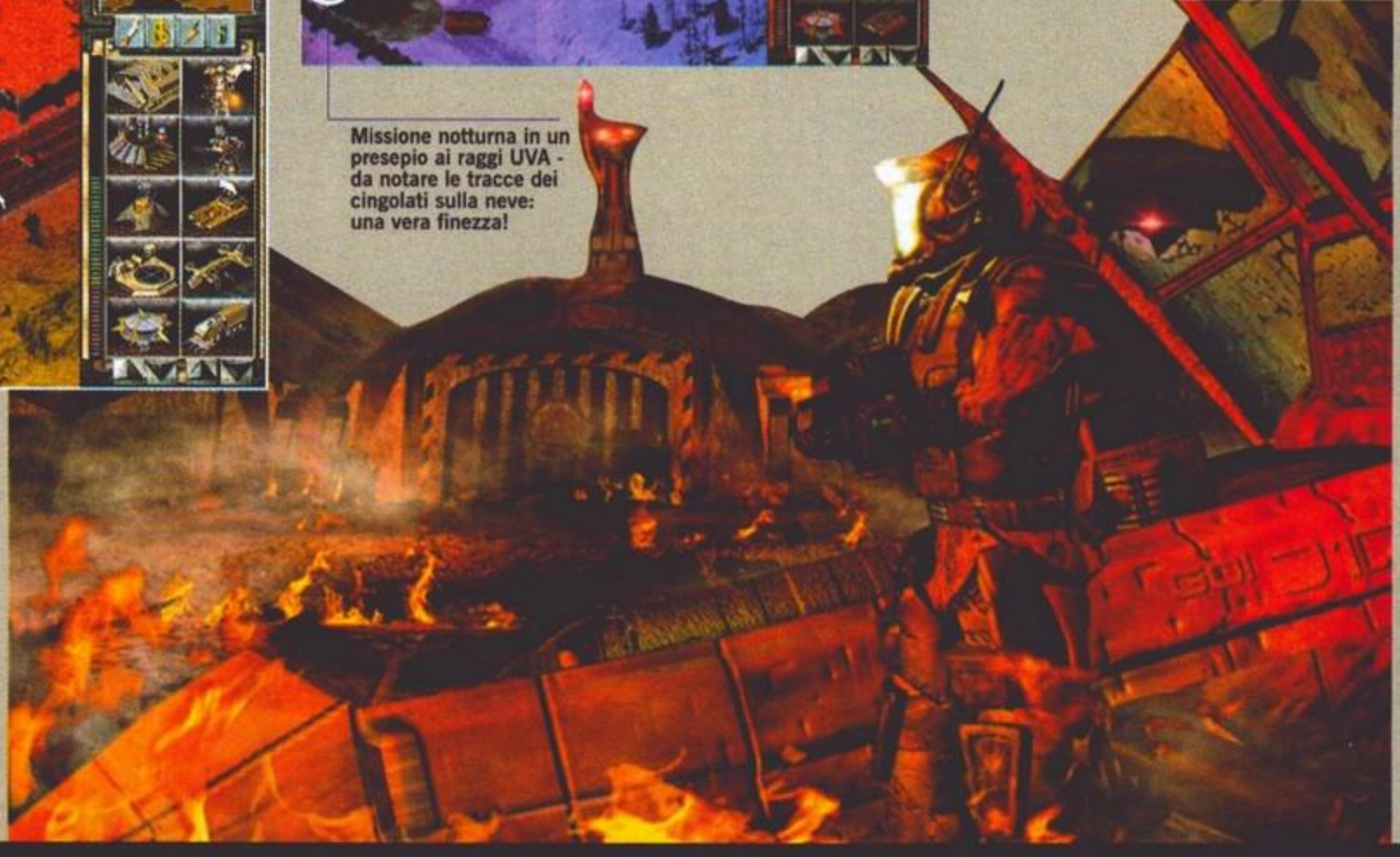
accompagneranno i briefing di missione. In queste scene, girate presso nel Red Rock Canyon National Park del Nevada, comparirà nel ruolo del generale Solomon anche James Earl Jones, conosciuto per la sua partecipazione alla trilogia di Guerre Stellari.
Per quanto riguarda le partite multi-giocatore, il "Messia del deserto" di Las Vegas (no, non si tratta di Max, che della città è solo sindaco onorario, ma del grande boss della Westwood, Bret Sperry), ha dichiarato in un'intervista rilasciata su Internet la comparsa di nuovi interessanti aspetti, come un generatore casuale di mappe, eventi atmosferici in grado di cambiare le sorti di una battaglia, un maggior numero di elementi di personalizzazione (oltre alle classiche voci "numero di unità", "quantità di denaro", ecc.) e un sistema di classifiche migliorato.
Potranno giocare fino a un massimo di otto partecipanti su rete locale e fino a quattro via Internet, il cui utilizzo sarà facilitato dal fatto che l'accesso a Westwood Online è inserito direttamente all'interno del gioco.
A questo punto non mi resta che salutarvi e chiedervi scusa se mi firmerò come tutte le persone normali, ma d'altronde non hanno ancora fatto in tempo ad affibbiarmi un soprannome (o almeno non mi risulta).

Alessandro Tajana



Ecco in azione una delle nuove unità che faranno la loro comparsa in Tiberian Sun: i quattro omini volanti che si sono lanciati all'attacco della base nemica appartengono alla JumpJet infantry.

Missione notturna in un presepio ai raggi UVA - da notare le tracce dei cingolati sulla neve: una vera finezza!



difendersi non solo dal nemico, ma anche dalle forze della natura. Questi due argomenti, armi e tecnologie avanzate e ambiente interattivo, meritano sicuramente un approfondimento.
Per quanto riguarda l'introduzione di nuove unità, sembra che l'orientamento sia quello di dare più importanza alla qualità che non alla quantità, scelta che mi trova completamente d'accordo: non dovremo gestire centinaia di unità, magari solamente delle banali variazioni di uno stesso modello,

Non manca proprio niente: combattimenti sulla terra, attacchi sui ponti, scontri sui fiumi, raid dal cielo e unità contraeree; oltre a questo, dalla Westwood giunge voce che stiano cercando un modo per inserire nel gioco anche la possibilità di effettuare veri e propri duelli fra unità volanti.

Giriamo pagina e, oltre a una serie di altre immagini che non potranno non rendere ancora più tormentata l'attesa per l'uscita del gioco, vi proniamo alcuni stralci della sopraccitata intervista con Brett Sperry. Buona lettura.

In Tiberian Sun, torneremo allo scontro GDI/NOD o avete in serbo qualche novità?
Suppongo che le forze in campo saranno ancora due.
Le due fazioni principali sono i NOD e i GDI, ma questa volta la posta in palio è molto più alta. È diventata una battaglia in cui c'è in gioco il futuro del pianeta e la popolazione mondiale si è polarizzata intorno allo schieramento che maggiormente riflette i suoi ideali.

L'IA di Red Alert era grandiosa per quel periodo, ma sembra che l'abbiate leggermente rinnovata con i data disk successivi. Qual è il vostro approccio a Tiberian Sun?
Ad essere sincero, nel regno dei giochi di strategia si è in un certo senso abusato del termine 'IA'. In Tiberian Sun, i giocatori potranno constatare un certo miglioramento e si accorgeranno della differenza. Abbiamo adottato un approccio molto diverso all'IA di Tiberian Sun. Non voglio svelarvi troppi particolari, ma l'IA sarà in grado di adattarsi in modo di volta in volta adeguato al vostro stile di gioco.

È affascinante osservare come questa crei delle soluzioni per gli attacchi portati dal giocatore. Per ottenere questo risultato, stiamo sperimentando una combinazione di tattiche e formazioni di battaglia che consentiranno un'ampia gamma di scelte strategiche diverse. Questa combinazione rende la sfida di Tiberian Sun avvincente e ricca di tensione.

Avremo solamente un'unica risorsa?
Ci stiamo concentrando sul Tiberium come singola risorsa, per motivi di coerenza e di giocabilità, anche se adesso ne esistono un paio di forme differenti, una delle quali sarà ancora più pericolosa di quanto già non fosse nel primo Command & Conquer. La raccolta potrebbe quindi diventare un'esperienza molto insidiosa.

A Max quest'immagine ricorda il vecchissimo film di Tron e l'ha voluta a tutti i costi pubblicare. Peccato che non abbia giocato abbastanza a Red Alert per poter scrivere anche una didascalia pertinente...

Diciamo che il drappello di GDI mandato all'attacco è in una botte di ferro: dietro di sé il vuoto, davanti due simpatiche strutture di benvenuto nemiche; meglio di così... si muore.

Quale sarà la filosofia riguardante la progettazione delle mappe per le missioni in modalità giocatore singolo?
La filosofia è costruire delle mappe che siano in grado di creare un'atmosfera coinvolgente e imprevedibile. Ogni missione presenta degli aspetti avvincenti per il giocatore e racchiude in sé dei momenti fondamentali per l'evolversi della storia. Per quanto riguarda il nostro team di sviluppo, siamo sostanzialmente gli stessi che vi abbiamo regalato C&C, Red Alert e i successivi data. Siamo convinti che, nemmeno questa volta, tradiremo le vostre aspettative.

Westwood Online rappresenta uno dei maggiori successi sulla rete. Vi aspettavate un simile risultato o è stata una sorpresa anche per voi?
Abbiamo sempre ritenuto che dare vita a una comunità nella quale le

persone si potessero riunire per divertirsi giocando fosse una cosa molto importante, ma non ci saremmo mai aspettati che, ancora adesso, ad anni di distanza, la gente continuasse a giocare a C&C e a Red Alert! Ogni settimana, su Westwood Online, vengono disputate centinaia di migliaia di partite. La cifra aumenta se consideriamo anche le sfide su Mplayer, TEN, Kali, ecc. Era impossibile immaginare un simile successo, ma questa, per noi, non può che essere un'immensa gratificazione. L'aspetto migliore di Westwood Online è che siamo in grado di fornire il servizio gratuitamente (credetemi, per noi è molto costoso).

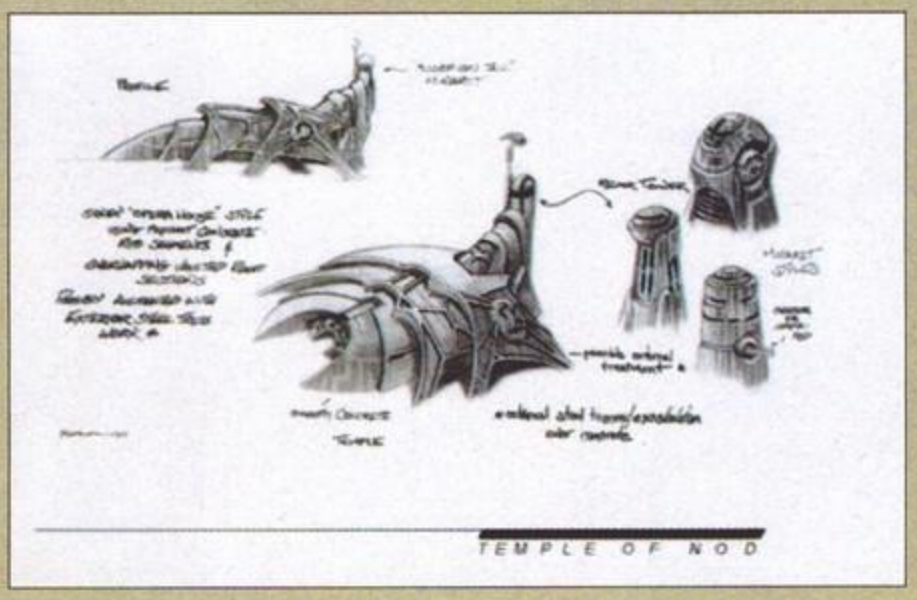
Qual è la filosofia riguardante la fase di progettazione?
Per ogni gioco di C&C noi desideriamo introdurre nuove strategie e delle unità mai viste nei capitoli precedenti, senza però esagerare, per non creare un conflitto con la nostra storia e con la chiarezza degli schieramenti. Dove finirebbe la continuità se inserissimo 50, 75 o 100 nuove unità? Quanto tempo ci vorrebbe per imparare a conoscerle in modo da non sentirsi presi in giro quando un avversario ci sconfigge grazie a un più approfondito studio e a una migliore memorizzazione, anziché con una battaglia ad armi pari nella quale tutte le unità e le regole sono facilmente comprensibili per tutti?

Davvero suggestivi i colori di questo scontro notturno ambientato fra i palazzi e le vetture di una vera e propria città: non sarà via Montenapoleone, ma anche i soggetti presenti non sembrano dei fanatici dello shopping.

Gli effetti luminosi che caratterizzano le esplosioni sembrano davvero eccezionali. Un po' meno convincente, almeno per il momento, la mappa in alto a destra, decisamente poco chiara, ma siamo sicuri che il problema verrà risolto prima dell'uscita ufficiale.

Quando si inseriscono un gran numero di unità e di elementi di gioco, il processo di differenziazione diventa sempre più complesso e le diversità sempre più sottili e difficili da apprezzare. Io credo che esista un delicato equilibrio per ogni aspetto e, se non si presta la dovuta attenzione alla progettazione, la reale essenza di ciò che rende un grande gioco di strategia interessante e avvincente rischia di essere persa di vista. È questa la filosofia che rende i giochi C&C realmente dinamici e pieni di strategie e di contro-strategie. Non bisogna inoltre dimenticare la nostra storia, l'ambientazione e il passato, fattori che determinano l'evoluzione compiuta da NOD e GDI e le tattiche (e di conseguenza le unità) che essi ritengono migliori per riuscire a raggiungere la vittoria.

Dopo tutti i successi che avete ottenuto, non sentite la pressione delle altissime aspettative del vostro pubblico?
Le aspettative sono sicuramente molto alte, ma è giusto così, dal momento che sono convinto che non verranno tradite. Coloro che sperano di trovarvi ogni singola idea/unità/caratteristica mai comparsa nei giochi di strategia in tempo reale, potrebbero restare inizialmente delusi, ma quando si saranno calati nella realtà del prodotto non potranno far altro che apprezzare, almeno spero, i criteri di selettività che abbiamo adottato. Ehi, dove andrebbe a finire tutto il divertimento, se fosse così facile avere sempre e subito tutto quello che si desidera?



Quali saranno i requisiti di sistema necessari per Tiberian Sun?
Saranno sufficienti un Pentium 166 con 32 MB di RAM e un lettore CD-ROM 4x, strumenti oramai alla portata di tutti.
Con un Pentium 150 o più lento, il gioco dovrebbe funzionare ugualmente, ma potrebbe risultare poco fluido nelle missioni più avanzate.

E con questa perla di rara saggezza anche il nostro buon Brett si commiata dalle nostre pagine...

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

MILANO via BORGOGNA 7 San Babila MM1 — PERGIOCO

MILANO via S. PROSPERO 1 Cordusio MM1 — PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI Lima MM1 — PERGIOCO

ROMA via degli SCIPIONI 109 METRO Ottaviano — PERGIOCO

BRESCIA via TRIESTE 4/A X GIORNATE — PERGIOCO

LUGANO (CH) quartiere MAGHETTI Centro Storico — PERGIOCO

GENNAIO 1999

PERGIOCO

JOYPAD

FREESTYLE PRO + MOTOCROSS	149.900
GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
GRAVIS X-TERMINATOR	119.900
JOYPAD NEON XTREME	19.900
SAITEK CYBORG 3D PAD	99.900
SAITEK MEGAPAD MX-633	39.900
SAITEK PC DASH	149.900
SIDEWINDER GAMEPAD	79.900
THRUSTMASTER FUSION	49.900
THRUSTMASTER PREMIER PAD	34.900
THUNDERPAD DIGITAL LOGITECH	49.900

JOYSTICK

CH GAMESTICK	79.900
EAGLEMAX	119.900
FLIGHT LEADER 3D	79.900
GRAVIS MOUSESTICK II	89.900
JET LEADER 3D	89.900
JET LEADER 3D USB	99.900
MAD CATZ FIGHT FLIGHT STICK	119.900
NOVASTICK II	69.900
SAITEK CYBORG 3D STICK	119.900
SAITEK X35T THROTTLE	139.900
SAITEK X36 JOYSTICK+THROTT.	279.000
SAITEK X36F CONTROL STICK	189.900
SIDEWINDER FORCE FEEDB PRO	299.000
SIDEWINDER PRECISION PRO	129.900
TRAXDATA MASTER 226x IDE	699.000
TRAXDATA MASTER SCSI 4x12	799.000
WINGMAN ANALOG	49.900
WINGMAN EXTREME DIGITAL	99.900

SCHEDE ACCELERATRICI 3D

3D ACCELERATOR CARD 3Dfx	199.000
CREATIVE VOODOO 2 12Mb PCI	329.900
MATROX M3D	99.900
MATROX MILLENIUM G200 8Mb	299.000
MAXI GAMER 3D2 12Mb VOODOO 2	329.000
MAXI GAMER VOODOO BAN AGP	319.000
MAXI GAMER VOODOO BAN PCI	319.000

VOLANTI

JOYRIDER PRO 4-in-One	259.000
MAD CATZ PUMA GT VOLANTE	129.000
MS FORCE FEEDBACK WHEEL	399.000
POWER WHEEL EXTREME	149.900
RACE LEADER FORCE FEEDBACK	299.000
SAITEK FORCE WHEEL	349.000
THRUSTMASTER FORMULA F GT	339.000
THRUSTMASTER FORMULA SPRINT	149.900
WINGMAN FORMULA FORCE	399.000

VIDEOGAMES PC & PC/MAC

da 10.000 a 49.900

3D HUNTING Trophy Whitetail	49.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	39.900
3D ULTRA PINBALL Lost Contin.	29.900
6 GREAT GAMES	49.900
688(I) HUNTER/KILLER Ame	49.900
A-10 CUBA Special Edition	39.900
ACTUA GOLF 2 Ita	39.900
ACTUA ICE HOCKEY	39.900
ACTUA SOCCER 2	39.900
ADIDAS POWER SOCCER Man.Ita	39.900
AFRICAN SAFARI	49.900
AGE OF EMPIRES Conquest Empire	29.900
AGE OF EMPIRES Conquests Ages	49.900
AGE OF EMPIRES More Empires	39.900
AGE OF EMPIRES Virgin Territ.	29.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29.900
AIR SHOW	29.900
AIRBUS 98	39.900
AIRLINE ADVENTURES	39.900
AIRLINES	49.900
ALIEN INCIDENT	29.900
ALLIED GENERAL	29.900
ASSASSIN 2015 Win'95	49.900
ASSAULT RIGS Italiano	19.900
ATF GOLD	41.900
AXELERATOR	49.900
BARBIE RAPERONZOLA FIABE	49.900
BARBIE RICAMBIO	25.000
BARBIE STILISTA Kit Ricarica	49.000
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49.900
BATTLE ZONE Battle Grounds	39.900
BATTLE ZONE Battle Grounds	39.900
BATTLEGROUND: WATERLOO	49.900
BAVARIA SCENERY	49.900
BICYCLE BRIDGE	39.900
BICYCLE POKER	39.900
BICYCLE SOLITAIRE	39.900
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BLUE ICE Italiano	49.900
BROKEN SWORD 2 Ita parlato	49.900
BROKEN SWORD Inglese	34.900
BROWNING AFRICAN SAFARI	49.900
BUGRIDERS The Race Of Kings	39.900
BYZANTINE The Betrayal Win'95	49.900
CAPITALISM PLUS	29.900
CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing	24.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97	39.900
CIVIL WAR	29.900
CIVIL WAR 2 Generals	29.900
CIVILIZATION II + COMMAND & C.	49.900
CIVILIZATION II Fantastic Wrl.	39.900
CIVILIZATION II Inglese	39.900
COMMAND & CONQUER Ita	49.900
CONQUEST EARTH	39.900
CONQUEST EARTH Inglese	49.900
CONTROFFENSIVA	39.900
COUNTER ACTION	39.900
CRICKET 97	49.900
CYBERSTORM 2 Inglese	29.900
DARK COLONY	39.900
DARK COLONY The Council Wars	19.900
DARK EARTH Ing	29.900
DARK EARTH Ita	39.900
DARK OMEN Warhammer 2 Ita	49.900
DARK REIGNIng	39.900
DARK REIGN Expansion	49.900
DARK RIFT	49.900
DAYTONA USA DeLUXE	29.900
DC-3	29.900
DEATHTRAP DUNGEON Ing	49.900
DEER HUNTER	39.900
DEER HUNTER Extended Season	29.900
DEFCON 5	29.900
DIABLO	39.900
DIABLO Executioner 11	39.900
DIABLO Hellfire Ing	39.900
DOOM TRILOGY	49.900
DRAGON LORE II	41.900
DREAMS to Reality Inglese	29.900
DUKE NUKEM 3D Kill-a-ton	39.900
DUKE NUKEM Caribbean	49.900
DUKE NUKEM The Apocalypse 2	49.900
EARTH 2140 Italiano	49.900
EARTHWORM JIM	39.900
EASTERN FRONT	49.900
EASTERN FRONT Mission Pack 1	39.900
ENGLAND & WALES	49.900
ENVIL OF ACES	49.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ing	49.900
F-16 FIGHTING FALCON	39.900
F-22 LIGHTNING 2	41.900
F1 RACING Ing	49.900
FALLOUT	49.900
FANTASY GENERAL	34.900
FIFA 97	41.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FISHING FEVER DeLUXE	39.900
FLIGHT MAGIC	34.900
FLYING CORPS Ita	39.900
FOOTBALL MASTERS 99	49.900
FORTUNA EXPLORER	24.900
FORTUNA EXPLORER 2	24.900
FREESPACE Silent Threat	49.900
FULL THROTTLE + THE DIG	49.900
GERMAN AIRPORTS 1	49.900
GERMAN AIRPORTS 2	49.900
GRAND PRIX 2 Track Pack 98	39.900
GRIPPED Off Road Championship	49.900
HAUNTED CASINO	49.900
HEART OF DARKNESS Ing	49.900
HEROES M&M2 Desecreted Lands	39.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 Ita	49.900
HEXEN II Hexmaker	39.900
HEXEN II Ita	29.900
HIMALAYAS	29.900
HONG KONG 99	49.900
I-WAR Inglese	29.900
ICE & FIRE	29.900
IGNITION	39.900
INCOMING Subversion	49.900
INCUBATION Wilderness Missions	39.900
INDY RACING ABC SPORTS	49.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	39.900
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.	39.900
INTERSTATE 76	29.900
IRELAND	49.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	29.900
JAPANESE AIRCRAFT COLL.	39.900
JOINT STRIKE FIGHTER Ing	39.900
JUDGE DREDD PINBALL	39.900
KICK OFF 3	39.900
LANDS OF LORE 2 Ing	49.900
LANDS OF LORE 2 Ita	49.900
LARRY 7 Love for Sail	39.900
LAST RITES	29.900
LEGACY OF KAIN Ing	39.900
LEGACY OF KAIN Ita	49.900
LINKS LS Davis Love III PC/MAC	49.900
LITTLE BIG ADVENTURE 2 Ita	49.900
LONGBOW GOLD	41.900
LOSE YOUR MARBLES	39.900
MADDEN NFL 97	41.900
MAGIC The Gathering Ing	29.900
MASTER OF DIMENSIONS	49.900
MASTERPIECES OF INFOCOM	39.900
MDK	39.900
MECHWARRIOR 2 Ita	29.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES Ita	29.900
MEGAMAN X4	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MORTAL KOMBAT 3	39.900
MOVING PUZZLE Action Flights	29.900
MOVING PUZZLE Nature Events	29.900
MOVING PUZZLE Wild Life	29.900
MOVING PUZZLES Fun Sports	29.900
MOVING PUZZLES Motor Sports	29.900
MOVING PUZZLES Sea World	29.900
MYST	39.900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS	49.900
NASCAR RACING	29.900
NBA LIVE 97	39.900
NETSTORM Islands at War Ing	39.900
NHL 97	41.900
NHL 98	49.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ing	39.900
OLYMPIC SOCCER	39.900
OUTLAWS	41.900
OUTPOST 2 Italiano Parlato	49.900
PANDEMONIUM	29.900
PANZER GENERAL II	49.900
PERFECT WEAPON	49.900
PHANTASMAGORIA 2 Ing	39.900
PICTIONARY Win'95	39.900
PINBALL ARCADE	49.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	19.900
PINBALL MADNESS	49.900
PITFALL	29.900
POD GOLD Ing	39.900
POD GOLD Ita	49.900
POWER RANGERS ZEO	39.900
POWER THE GAME	49.900
POWERBOAT RACING Ame	39.900
PRO PILOT Americano	49.900
PRO PINBALL BIG RACE	49.900
PRO PINBALL TIMESHOCK Ita	39.900
PROJECT PARADISE	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	49.900
PUZZ 3D Notre Dame Cathedral	49.900
QUAKE	39.900
QUAKE 2 Fault Line	39.900
QUAKE 2 Juggernaut	44.900
QUAKE 2 The Q2 Files	39.900
QUAKE 2 Zaero	39.900
QUAKE Malice	19.900
QUAKE Qed 2	49.900
QUAKE RESURRECTION PACK	49.900
RACING FEVER	49.900
RAF COLLECTION	49.900
RAYMAN Americano	29.900
RAYMAN DESIGNER Ing	39.900
RAYMAN DESIGNER Ita	49.900
RAYMAN Italiano	39.900
REALMS OF ARKANIA TRILOGY	49.900
RED ALERT Jewel	39.900
RED ALERT The Aftermath	39.900
REDLINE RACER Ita	39.900
RETURN TO ZORK Ing	29.900
RISE&RULE OF ANCIENT EMPIRES	29.900
RISING LANDS Italiano	19.900
SCARAB Ing	39.900
SCARAB Italiano	49.900
SCENERY BERLIN	49.900
SCENERY TOKYO	49.900
SCENERY VIENNA	39.900
SCORCHED PLANET Italiano	49.900
SCREAMER Ing Fra	24.900
SCREAMER RALLY	39.900
SCUDETTO 2	39.900
SENSIBLE SOCCER '98 Ing	39.900
SETTLERS 2	29.900
SHADOW WARRIOR Italiano	49.900
SHADOWS OF THE EMPIRE	49.900
SHANGAI GREAT MOMENTS	39.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ita	49.900
SIGN OF THE SUN	49.900
SILENT HUNTER Ame	29.900
SIM CITY 2000	49.900
SIM CITY 2000 Network Edition	49.900
SKI RACING Ita	39.900
SLAMSCAPE Win'95	39.900
SOLE SURVIVOR on Line	49.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	49.900
SPEED HASTE Italiano	29.900
SPORTING CLAYS	39.900
SPYCRAFT Italiano	49.900
STAR GENERAL	39.900
STARCRAFT Stellar Forces	39.900
STARCRAFT Stratospace	39.900
STARS Ita	39.900
STEEL PANTHERS III	39.900
STREET FIGHTER ALPHA	49.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	49.900
STRIKE POINT	49.900
SUB CULTURE	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	39.900
SUPERENALOTTO	49.000
T-MEK	29.900
TAMAGOTCHI	49.900
TENNIS	39.900
TERROR IN THE AIR	49.900
TEX MURPHY OVERSEER Inglese	49.900
THE DIG	49.900
THE REAP	39.900
THEME HOSPITAL	49.900
THREE DIRTY DWARVES	49.900
TOCA TOURING RACING CAR	34.900
TOMB RAIDER	39.900
TONE REBELLION	49.900
TONS OF GAMES over 1010 Games	39.900
TOTAL ANNIHI. Core Contingency	29.900
TOTAL ANNIHILATION Inglese	39.900
TOTAL ANNIHILATION Italiano	49.900
TOTAL RACING	49.900
TROPHY BASS 1 All American	29.900
TROPHY CASE II	49.900
TUNNEL B1 Inglese	49.900
UBIK Inglese	49.900
ULT.SOCC.MANAGER 99 Aggiorn.	39.900
UNREAL TOOLKIT	39.900
UNREAL Unreality	39.900
URBAN RUNNER	49.900
VEGAS GAMES	39.900
VENEZIA 98	29.900
VIP CLASSIC WINGS 98	49.900
VIRTUAL CHESS Platinum	49.900
VIRTUAL SNOOKER	39.900
VITAE	49.900
WARBREEDS Inglese	49.900
WARCRAFT II	39.900
WARCRAFT II Armory	49.900
WARHEADS	49.900
WEREWOLF HALL OF FAME CD	29.900
WILD TURKEY HUNT	39.900
WING COMMANDER PROPHECY Ing	39.900
WING COMMANDER PROPHECY Ita	49.900
WING COMMANDER Series Missions	10.000
WOODEN SHIPS & IRON MEN	49.900
WORLD SOCCER CHALLENGE 98	49.900
WORLDWIDE SOCCER '97	49.900
X-COM APOCALIPSE	39.900
X-WING vs. TIE FIGHTER	41.900
X-WING/TIE F. Advanc. Missions	39.900
X-WING/TIE F. Balance of Power	49.900
XCAR EXPERIMENTAL RACING	49.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	39.900
ZORK NEMESIS	39.900
ZPC Win'95	39.900

da 54.900 a 79.900

747	69.900
4-4-2	59.900
A.D.2044	69.900
ABYSS Incident at Europa	79.900
ADDICTION PINBALL	59.900
ADDICTION PINBALL Ita	64.900
AGE OF EMPIRES Italiano	79.000
AGE OF EMPIRES Rise of Rome Ing	64.900
AGE OF EMPIRES Rise of Rome Ita	79.900
AHX1	74.900
AIR SHOW by MINDSCAPE	59.900
AIRBUS 2000	69.900
AIRLINER 98	69.900
AIRPORT 2000 Vol.1	69.900
ANDRETTI RACING Italiano	69.900
ANIMAL	59.900
AREA 51 Win'95 Americano	69.900
ARMOR COMMAND Inglese	59.900
ARMORED FIST 2 Inglese	59.900
ARMORED FIST 2 Man.Ita	69.900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini	79.900
ASTEROIDS	59.900
BACKPACKER Lost Florence Gold	74.900
BANZAI BUG Win'95	69.900
BARBIE MAGICO SALONE BELL.	79.900
BARBIE SALONE DI BELLEZZA	59.900
BARBIE STAMPA E GIOCA	59.900
BASS MASTERS CLASSIC T.Ed.	59.900
BATTAGLIA NAVALE	59.900
BATTLEGROUND COLLECTION 1	79.900
BATTLEGROUND COLLECTION 2	79.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLES OF ALEXANDER Ita	79.900
BATTLES OF CAESAR Ita	79.900
BATTLES OF HANNIBAL Ita	79.900
BATTLES TRIPLE PACK	79.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	69.900
BLOOD 2 Ita	79.900
BOGGLE	64.900
BRIDGE CHAMPION W/ O. SHARIF	69.900
BUST A MOVE 2 Italiano	59.900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69.000
CAESAR PALACE SLOTS	64.900
CALCIO MANAGER	69.900
CALIFORNIA ADVENTURE COLL.	59.900
CAMPIONATO 98/99	69.900
CANADA SCENERY	64.900
CARD CRAZY	79.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ing	79.900
CART PRECISION RACING	79.900
CLEARED TO LAND	69.900
COLIN McRAE RALLY Ing	79.900
CONCORDE	59.900
CONQUEST EARTH Italiano	69.900
CONSTRUCTOR Italiano Parlato	59.900
CYBERBALL	69.900
CYBERSTORM 2 Americano	69.900
DARK REIGNIta	59.900
DARK REIGN Battles Outer Rim	69.900
DAWN OF ACES	59.900
DAYTONA USA DeLUXE Ita	69.900
DEADLOCK 2 Americano	79.900
DEADLOCK 2 Italiano	79.900
DEER STALKER	59.900
DESTINY Win'95	69.900
DISNEY CLASSIC VIDEOGAMES	69.900
DOGDAY Inglese	79.900
DOGZ II	59.900
DOOM/QUAKE Carnage'n'chaos	69.900
DOUBLE AGENT Italiano	69.900
DUNE 2000 Americano	79.900
DUNGEON KEEPER Ita Parlato	69.900
ERASER TURNABOUT	59.900
EXTREME TRIAL MOTOCROSS	79.900
F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER Ita	79.900
FANTACALCIO 1998/99 Serie A	69.900
FANTASY SPORTS PRO 99	79.900
FEEBLE FILES Win'95	69.900
FIFA 99 Ame	79.900
FLIGHT DIRECTOR '98	59.900
FLIGHT SCHOOL Inglese	59.900
FLIGHT SIM. EXPANSION PACK	59.900
FLY FISHING	59.900
FORCED ALLIANCE	79.900
FORMULA 1 '97 Italiano	69.900
FREESPACE The Great War	79.900
FROGGER Ita	79.900
G-POLICE Ita	69.900
GALAPAGOS PC/MAC	79.900
GALAXY OF TETRIMANIA	59.900
GAME RAGE Vol.1 Ita	59.900
GET MEDIEVAL Ita	59.900
GEX 3D	79.900
GLOBAL SORTIES	59.900
GOLDEN GOAL	69.900
GRAND PRIXLEGENDS Inglese	59.900
GTA Grand Theft Auto Ita	59.900
HARDLINE Inglese	59.900
HEART OF DARKNESS Ita	74.900
HEAVY GEAR	59.900
HEXEN II Portal of Praevus	59.900
HEXPLORE	79.900
HISTORY OF THE WORLD	69.900
IL RETAGGIO DEL TEMPO PC/MAC	79.900
INCOMING	59.900
INCUBATION + Hidden World	59.900
INDUSTRY GIANT Inglese	79.900
ITALY 98	59.900

VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5

PAVIA C.SO CAIROLI 26/D

FIRENZE viale SPARTACO LAVAGNINI 40

VERONA via G.DELLA CASA 10 angolo p.zza Renato Simoni

ROMA via MAGLIANO SABINA 26 q.re Salario, p.zza Vescovio

PERGIOCO Point PERGIOCO Point PERGIOCO Point PERGIOCO Point PERGIOCO Point

JANE'S F-15 Ame	59.900
JEDI KNIGHT Myst.of Sith Ing	59.900
JETFIGHTER III Enhanced Ita	79.900
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	59.900
KICK OFF 97	59.900
KICK OFF 98 Inglese	69.900
KICK OFF 98 Italiano	69.900
KILLING TIME (QUAKE + DOOM)	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Americano	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Italiano	59.900
LA DINASTIA FANTASMA	69.900
LA MACCHINA DELLA VERITA'	69.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	59.900
LARRY'S CASINO	69.900
LARRY'S CASINO Italiano	79.900
LEGO LOCO	79.900
LEO THE LION	69.900
LIATH Ita	79.900
LIBERATION DAY Americano	69.900
LIBERATION DAY Man.Ita	79.900
LINKS LS Pelican Hill PC/MAC	54.900
LINKS LS ValhallaPC/MAC	54.900
LORDS OF MAGIC Ita	69.900
LUCKY LUKE	79.900
L'ULA The Sexy Empire Italiano	79.900
MADDEN 98	59.900
MADSPACE Italiano	69.900
MASTERMIND	59.900
MATRAX	79.900
MAX 2 Ing	79.900
MECH COMMANDER Ing	79.900
MISSION CHAMELEON	69.900
MONKEY ISLAND 3 ItaParlato	69.900
MONSTER TRUCKS RALLY	69.900
MONTEZUMA'S RETURN Ita	74.900
MYTH 2 Ita	74.900
NASCAR Expansion Pack	69.900
NASCAR Grand Nation. Expansion	79.900
NBA ACTION 98	69.900
NHRA DRAG RACING	79.900
NIGHTLONG Ita	79.900
NIGHTLONG UnionCity Conspiracy	69.900
NIGHTMARE CREATURES Ita	69.900
NUCLEAR STRIKE	69.900
OUTPOST 2 Colonial Rebellion	59.900
OVERBOARD Man.Ita	64.900
PINBALL 4 Turbo Racing	59.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ing	69.900
PRE-FLIGHT	59.900
PREMIER MANAGER 98 Inglese	54.900
PRO PILOT + USA SCENERY	79.900
PROJECT AIROS	79.900
PUBS Slot Machine PC/MAC	69.900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59.900
Q.A.D.	59.900
QUAKE 2	79.000
QUAKE 2 Ground Zero	59.900
QUAKE 2 The Reckoning	59.900
RAILROAD TYCOON II Ing	79.900
REAH	74.900
REBELLION Star Wars Ame	69.900
REVENGE OF ARCADE	59.900
RIOT	59.900
RIVEN Italiano PC/MAC	69.900
RIVERWORLD Ing	79.900
ROAD TO MOSCOW	69.900
ROBOTRON X	59.900
ROLAND GARROS 1998	69.900
RPG the Ultimate Archives	69.900
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ing	79.900
SANDWARRIORS	79.900
SCARS	79.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SCUD Industrial Evolution	79.900
SCUDETTO 97/98	69.900
SENTINEL RETURNS Ame	79.900
SETTLERS 2 Gold + 7 KINGDOMS	69.900
SHADOW MASTER	69.900
SHADOWS OVER RIVA Realms III	79.900
SHANGAI DYNASTY (Mah-Jong)	59.900
SLOT CITY PC/MAC	79.900
SMALL SOLDIERS Sq. Comm.USA	69.900
SNOW WAVE AVALANCHE	79.900
SOLDIERS AT WAR	59.900
SONIC R	79.900
SPECIAL AIR MISSION	54.900
SPELLCROSS L'Ultima Battaglia	79.900
STARCRAFT Insurrection	59.900
STELLARIS Citta'di Cristallo	64.900
STELLARIS Guardiana Infinito	64.900
STELLARIS I Micronauti Win '95	64.900
STELLARIS II Giardino Sepolto	64.900
STELLARIS II Mostro d'Argilla	59.900
STELLARIS La Pietra di Nettuno	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
STRATEGO Ing	69.900
STREETS OF SIM CITY Ita	74.900
SUBSPACE	69.900
SUPERENALOTTO	69.900
SYN-FACTOR	69.900
TAKERU PC/MAC	59.900
TENNIS ELBOW 98 Ita	79.900
TERRACIDE Win'95	79.900
TEST DRIVE 4	69.900
THE FORGOTTEN REALMS ARCH.	69.900
THE FRENCH OPEN 1998	69.900
THE FULL WORMAGE	79.900
THE HOUSE OF THE DEAD Ame	79.900
THE SPACE BAR	59.900
TNN OUTDOOR HUNTER	59.900
TOMB RAIDER 2 Ita	69.900
TOTAL ANNIHIL. Battle Tactics	59.900
TOTOCALCIO 1998/99	69.900
TOTOGOAL 1998/99 32 SQUADRE	69.900
TOTOMAGO 1998/99	69.900
TOTOSEI 1998/99	69.900
TREASURE HUNTER Inglese	69.900
TRIBAL RAGE	79.900
TRIS TOTIP	69.900
TUROK 2	79.900
UBIK Italiano Parlato	79.900
ULTIMATE CLASSIC WINGS	79.900
ULTIMATE SOCCER MAN. 99 Ita	79.900
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	79.900
UNREAL	59.900
UNREAL Level Editor	54.900
UNREAL Level Pack	59.900
V 2000	79.900
VIPER RACING	69.900
VIRTUAL CHESS 2 Inglese	69.900
VIRTUAL K'NEX	69.900
VIRUS	79.900
WALL STREET TRADER	59.900
WAR GODS	59.900
WARBIRDS On-Line	59.900
WARBREEDS Italiano	59.900
WATERWORLD	69.900
WCW NITRO	69.900
WINPLANNER PLUS	69.900
WINTER RACE 3D	79.900
WIPE OUT 2097	79.900
WIZARDRY ULTIMATE ARCHIVES	79.900
WORLD CUP 98 + FIFA 98 Ita	69.900
WORMS ARMAGEDDON	79.900
WRECKIN' CREW + JOYPAD	69.900
X-COM INTERCEPTOR Inglese	69.900
ZORK GRAND INQUISITOR Ita	69.900

da 84.900 e oltre

101st AIRBORNE IN NORMANDY	89.900
2 GOOD TO BE TRUE SIERRA	89.900
688(I) HUNTER/KILLER Ita	89.900
A BRIDGE TOO FAR Man.Ita	99.000
A FORK IN THE TALE	89.900
ABE'S EXODUS Ita	89.900
ACTUA POOL Ita	89.900
ACTUA SOCCER 3 Ita	89.900
ACTUA TENNIS	89.900
AD&D CORE RULES CD-ROM 2.0	139.900
AIR WARRIOR III Man.Italiano	99.900
AIRFIELD Vol 1	89.900
ALADDIN La Sfida per Agrabah	89.900
ANASTASIA	99.900
ANNO 1602 Ing	99.900
ANNO 1602 Ita	89.900
APACHE HAVOC Ita	99.900
ARMED & DELIRIOUS	119.900
ARMOR COMMAND Italiano	89.900
ART OF MAGIC Guerra dei Maghi	99.900
ASGAN Ita	99.900
ATLANTIS Italiano	99.900
AVARICE The Final Saga	99.900
AWARD WINNERS	84.900
AXIS & ALLIES Ing	89.900
AXIS & ALLIES Ita	99.900
BALDUR'S GATE Ita	89.900
BARBIE CREA GIOIELLI	119.900
BARBIE STILISTA Crea la Moda	99.000
BASEBALL 2000	99.900
BASEBALL 99 Triple Play	89.900
BASEBALL MOGUL	89.900
BATTLE ZONE	89.900
BATTLESPIRE Elder Scrolls	89.900
BEAST WARS Ita	89.900
BLACK DAHLIA Italiano	109.900
BLADE RUNNER Parlato Italiano	109.900
BRADSHAW FOOTBALL 98	129.900
BUGGY Ita	89.900
CAESAR III Ame	89.900
CAESAR III Ing	89.900
CAESAR III Ita	99.900
CARMAGEDDON 2 Ing	99.900
CARMAGEDDON 2 Ita	99.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ita	89.900
CENTIPEDE	89.900
CHAOS GATE Warhammer 40K Ame	139.900
CHAOS GATE Warhammer 40K Ita	99.900
CHESSMASTER 6000 Ita	89.900
CINA Crimini Città Proibita	109.900
CLUEDO Omicidio Blackwell Gr.	84.900
CO-PILOT 2.0	89.900
COLIN McRAE RALLY Ita	89.900
COMANCHE Enhanced Ita	99.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ing	109.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ita	129.900
COMMANDOS Italiano	99.900
COPIA E VINCI AL LOTTO	84.900
CORSAIRS Ita	89.000
CREATURES 2 Inglese	99.900
CRIME KILLER	89.900
CROC Ita	89.900
CYDONIA Ame	109.900
DANGEROUS AIRPORTS	89.900
DARK PROJECT L'Ombra del Ladro	99.900
DARKLORDS RISING Ita	99.900
DARKLORDS RISING Warlords III	119.900
DEAD RECKONING	89.900
DEATHTRAP DUNGEON Ita	84.900
DELTA FORCE Asia	99.900
DEO GRATIAS Ing	99.900
DIABLO Ame + Guide PC/MAC	94.900
DISNEY CLASSIC VIDEOGAMES 2	99.900
DOMINANT SPECIES	99.900
DOMINION	99.900
DREAMS to Reality Italiano	89.900
DROIDWORKS Ame PC/MAC	99.900
DUNE 2000 Italiano	99.900
EFIS 98	89.900
EGYPT Ita	89.900
EUROPE 3	99.900
EUROPEAN AIR WAR Ame	99.900
EUROPEAN AIR WAR Ita	99.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ita	99.900
F-16/MIG 29 Asia	89.900
F-22 Total Air War Ita	99.900
FALLOUT 2 Ame	99.900
FALLOUT 2 Ing	99.900
FALLOUT 2 Ita	89.900
FANTACALCIO 1998/99 + LIBRO	92.900
FANTACALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
FIELDS OF FIRE Mohawk War	89.900
FIFA 99 Ita	99.900
FIGHTER PILOT Ing	89.900
FIGHTER PILOT Ita	109.900
FIGHTING FORCE	94.900
FINAL CONFLICT	99.900
FINAL FANTASY VII Man.Ita	99.900
FINAL LIBERATION Warhamm. Epic	89.900
FLIGHT ACADEMY 98	89.900
FLIGHT DECK BLUE ANGELS	89.900
FLIGHT SIMULATOR '98 Ita +Volo	119.900
FOOTBALL WORLD MANAGER Ita	94.900
FORSAKEN Inglese	89.900
FORSAKEN Italiano	89.900
FOX SPORTS SOCCER 99	129.900
FS ACTION! SCENERY	89.900
FS GLOBAL UPGRADE	99.900
GADGET Italiano PC/MAC	89.900
GANGSTERS Ame	99.900
GANGSTERS Ita	99.900
GET MEDIEVAL Ame	99.900
GET MEDIEVAL Ing	99.900
GLOVER Ita	99.900
GRAND PRIXLEGENDS Italiano	89.900
GRAND TOURING Ame	89.900
GRAND TOURING Ita	99.900
GRIM FANDANGO Ing	99.900
GRIM FANDANGO Ita	109.900
GUNMETAL	99.900
HALF LIFE Ame	99.900
HALF LIFE Ing	99.900
HALF LIFE Ita	99.900
HARDWAR	89.900
HEDZ Ita	99.900
HERETIC 2 Ing	89.900
HERETIC 2 Ita	89.900
HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	89.900
IAF ISRAELI AIR FORCE Asia	89.900
IAF ISRAELI AIR FORCE Ita	99.900
IL QUINTO ELEMENTO Ita	89.900
IMPERIALISM Italiano	99.900
INDUSTRY GIANT Ita	89.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
iPANZER '44 + iM1A2 ABRAMS	99.900
ISOLA LEGO Italiano	84.900
JAGGED ALLIANCE 2 Ita	89.900
JANE'S F-15 Ita	89.900
JEDI KNIGHT Dark Forces II	89.900
JETFIGHTER FULL BURN Ame	99.900
JETFIGHTER FULL BURN Italiano	99.900
KING'S QUEST Mask of Eternity	99.900
KKND 2 Krossfire	89.900
KLINGON HONOR GUARD Ing	89.900
KLINGON HONOR GUARD Ita	99.900
KNIGHTS AND MERCHANTS	89.900
LEGO CREATOR	99.900
LEGO SCACCHI	99.900
LINKS 99	109.900
LODE RUNNER 2 Ame	84.900
LOTTO MAGIC 2000	84.900
MADDEN 99 Ita	99.900
MAGIC & MAYHEM	109.900
MANKIND Ing	89.900
MANX TT Superbike Inglese	99.900
MANX TT Superbike Italiano	89.900
MECH COMMANDER Italiano	99.900
MEGAPACK 8 Italiano	99.900
MELBOURNE	99.900
MICHAEL OWEN WL SOCCER 99 Ita	89.900
MIGHT & MAGIC VI Italiano	89.900
MONACO RACING SIMUL. 2 Ing	89.900
MONACO RACING SIMUL. 2 Ita	94.900
MONOPOLY STAR WARS	89.900
MORPHEUS Ame PC/MAC	99.900
MORTAL KOMBAT 4 Ita	89.900
MOTO RACER 2 Ame	89.900
MOTO RACER 2 Ita	99.900
MOTOCROSS MADNESS 3D	89.900
MOTOCROSS MADNESS Ame	119.900
MYTH The Fallen Lords Ing	89.900
MYTH The Fallen Lords Italiano	99.900
NASCAR RACING 1999 Ame	99.900
NBA LIVE 99 Ame	99.900
NBA LIVE 99 Ita	94.900
NBA LIVE 98 Ita + Joypad	89.900
NEED FOR SPEED 3 Ing	89.900
NEED FOR SPEED 3 Ita	99.900
NETWAR	99.900
NFL GAMEDAY 99	129.900
NHL 99 Asia	89.900
NHL 99 Ita	94.900
NHL 98 Italiano + Joypad	89.900
NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALLENGE	89.900
NORTH Vs SOUTH	89.900
O.D.T.	89.900
OF LIGHT AND DARKNESS	89.900
OPEN HEART	99.900
OPERATIONAL ART OF WAR	89.900
OUTWARS Inglese	89.900
OUTWARS Italiano	89.900
PANZER COMMANDER Inglese	89.900
PAX CORPUS	89.900
PEOPLE'S GENERAL	99.900
PEOPLE'S GENERAL Man.Ita	99.900
PERFECT ASSASSIN Italiano	89.900
PGA CHAMPIONSHIP GOLF Ita	89.900
PILGRIM	89.900
PLAYER MANAGER 98/99 Ing	89.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ita	89.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ita Parl.	99.900
POPULOUS The Beginning Ame	89.900
POPULOUS The Beginning Ita	109.900
POWER CHESS 98 Ita	89.900
POWERSLIDE Ita	84.900
PRO PILOT Italiano	109.900
QUAKE The Offering	89.900
QUEEN the EYE Man.Italiano	99.900
RAGE OF MAGES	89.900
RAGE OF MAGES Ita	89.900
RAILROAD TYCOON II Ita	99.900
RAINBOW SIX Tom Clancy's Ing	89.900
RAINBOW SIX Tom Clancy's Ita	99.900
REBEL MOON RISING MMX	89.900
REBELLION Star Wars Ita	99.900
RED ALERT Americano	89.900
REDJACK Ing PC/MAC	89.900
REDJACK Ita	94.900
RESIDENT EVIL Man.Ita	89.900
RETURN TO KRONDOR	99.900
RING Ing	99.900
RING Ita	114.900
RIVAL REALMS	89.900
RIVERWORLD Ita	99.900
ROBORUMBLE	89.900
ROCKET JOCKEY Win'95	89.900
ROGUE SQUADRON Star Wars Ita	114.900
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ame	99.900
SANITARIUM	89.900
SCOTLAND YARD Ing	89.900
SCREAMER INJECTION	94.900
SEMPER FI Italiano	99.900
SETTLERS 3 Ing	89.900
SETTLERS 3 Ita	99.900
SHOGO Ame	99.900
SHOGO Ing	99.900
SHOGO Ita	89.900
SIN Ame	99.900
SIN Ita	99.900
SISTEMISTICA PACK 32 SQUADRE	169.900
SKULL CAPS	99.900
SMALL SOLDIERS Squad Comm. Ita	89.900
SOLDATI IN GUERRA	89.900
SPACE BUNNIES MUST DIE Ame	99.900
SPEARHEAD Inglese	89.900
SPEARHEAD Italiano	84.900
SPEC OPS Inglese	89.900
SPEC OPS Italiano	99.900
STAR TREK Feder.Compilation	89.900
STARCRAFT Italiano Parlato	89.900
STARCRAFT MAC/PC Ame	89.900
STARSHIP TITANIC	99.900
STEEL PANTHERS II	89.900
STRATEGO Ita	89.900
STRATOSPHERE CONQ. SKIES	129.900
STURMTRUPPEN RISIKEN PC/MAC	89.900
SUPERENALOTTO VOCALE	99.900
TEAM APACHE Italiano	99.900
TENDER LOVING CARE	109.900
TEST DRIVE 4X4 Ame	84.900
TEST DRIVE 4X4 Ita	94.900
TEST DRIVE 5 Ame	84.900
TEST DRIVE 5 Ita	94.900
THE CROW City of Angels Win'95	89.900
THE GOLF PRO Italiano	89.900
THE QUIVERING	89.900
THE TRIANGLE	89.900
THE X FILES GAME Ing PC/MAC	109.900
THE X FILES GAME Ita PC/MAC	129.900
TIDES OF WAR Ame	89.900
TIGER WOODS 99 GOLF Man.Ita	99.900
TOCA TOURING 2	89.900
TOM CLANCY'S POLITIKA PC/MAC	89.900
TOMB RAIDER 3 Ame	89.900
TOMB RAIDER 3 Ita	89.900
TOMB RAIDER 3 Ita + Mouse Pad	99.900
TOP GUN 2	99.900
TOTAL AIR WAR	99.900
TOTOCALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
TOTOGOAL 1998/99 VOCALE 32 SQ.	99.900
TRESPASSER Ita	99.900
TUNGUSKA	99.900
ULTIMA ON-LINE	99.900
ULTIMA ON-LINE GAME TIME 90gg	109.900
ULTIMA ON-LINE Second Age	129.900
ULTIMATE WWII WARGAME COLL.	89.900
URBAN ASSAULT Americano	99.900
URBAN ASSAULT Inglese	89.900
VAMPIRE The Masquerade	89.900
VANGERS	89.900
VIETNAM PACK (NAM + M.I.A.)	99.900
VIRTUAL POOL 2	99.900
WAR INC.	99.900
WAR OF THE WORLDS Ita	84.900
WARGAMES Ita	99.900
WARGASM Ing	99.900
WARGASM Ita	99.900
WARHAMMER PACK	99.900
WESTERN FRONT Ing	99.900
WESTERN FRONT Ita	99.900
WORLD LEAGUE SOCCER '98 Ita	99.900
WWII FIGHTERS	119.900
X-COM INTERCEPTOR Italiano	89.900

GENNAIO 1999

Per esigenze di stampa della rivista titoli e prezzi, IVA compresa, sono del 3/12/98: varieranno!

PERGIOCO

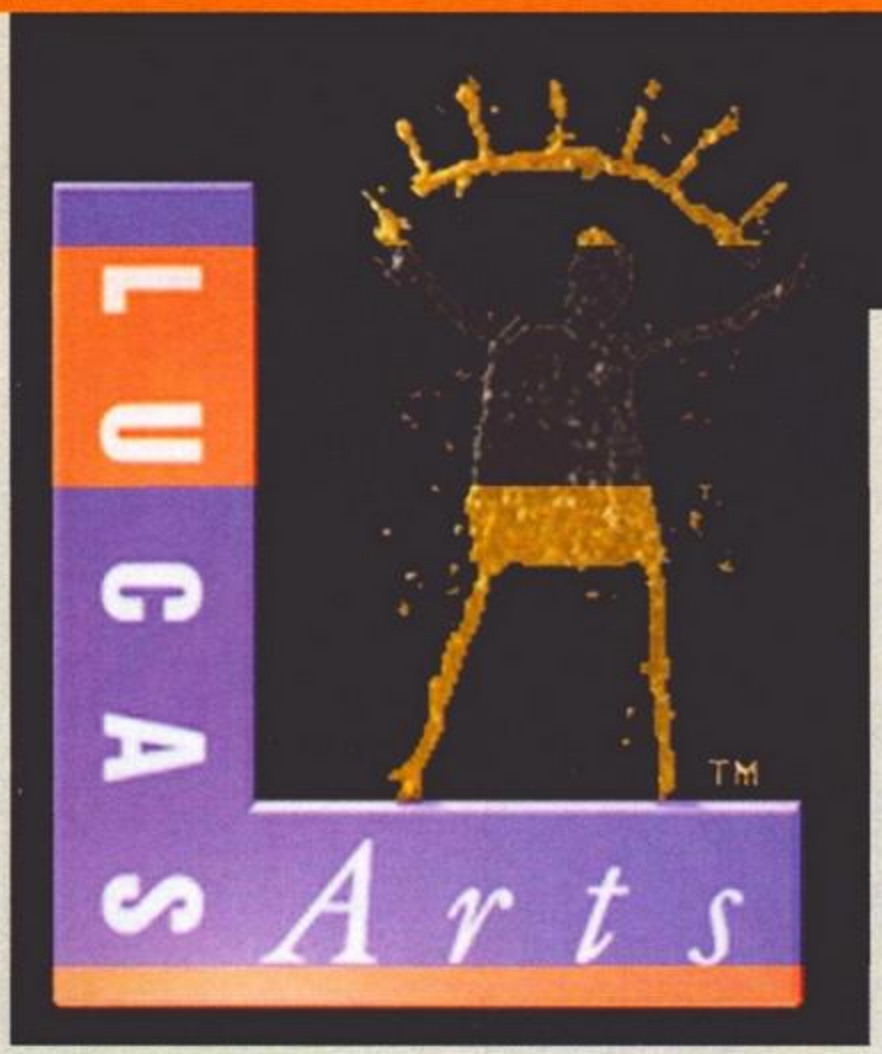
02-29524256 www.pergioco.com

IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

Le Novità Hardware
e Software**, la guida alla navigazione**
in Internet,
le recensioni
dei CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
e dei videogiochi

E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

XENIA EDIZIONI



Stavolta siamo andati veramente lontano: direttamente dalla LucasArts a San Rafael, California, vi offriamo un'anteprima esclusiva di due dei titoli più attesi del prossimo anno...

A cura di Jacopo Prisco

Andare in visita alla LucasArts è un po' come fare un giretto all'Olimpo dei videogiochi. La mia trasferta californiana (avvenuta appena troppo tardi per finire sul numero di dicembre) aveva come "piatto forte" la partecipazione a un esclusivo press tour per la prima presentazione di X-WING: Alliance e Indiana Jones and the Infernal Machine, ma nel grande stile che da sempre la contraddistingue la Lucas ha offerto ai giornalisti intervenuti (solo una manciata dalle principali testate europee) ben cinque giorni di soggiorno a San Francisco, e alcuni dei momenti più belli di questa gitarella meritano di essere raccontati. Chi preferisse passare subito ai giochi, non deve far altro che girare pagina e gustarsi le due ricche preview che seguono. Per chi rimane, ecco un breve diario di viaggio...

Raffigurato qui mentre offre visione di sé assieme con la sua rivista preferita (TGM, numero di novembre), abbiamo Hal Barwood, creatore di "Infernal Machine"...

La mia leggendaria sfiga nei viaggi aerei di lavoro (voli presi per un pelo, carte d'imbarco fantasma, persino aeroporti sbagliati) ha naturalmente fatto leggenda di sé anche stavolta: il mio bagaglio è stato tranquillamente smarrito all'aeroporto di Amsterdam, dove ho fatto scalo, e mi è stato recapitato (direttamente in albergo a San Francisco, quantomeno) soltanto in tarda serata il giorno seguente al mio arrivo, lasciandomi a disposizione per oltre ventiquattr'ore solamente quanto avevo indosso. Questo per non parlare del simpatico fulmine che ha colpito in pieno il motore di sinistra dell'Airbus del primo volo. Per il resto ordinaria amministrazione, incluso un controllo tipo "terrorista in vacanza" soltanto perché mi ero dimenticato di sfilarmi di tasca lo Zippo prima di passare sotto il metal detector, nonché una salatissima multa del doganiere olandese che, al ritorno verso l'Italia, dopo aver frugato in tutti i miei bagagli e dopo essersi quasi messo a giocare con le varie statuine di Star Wars che avevo raccattato alla Lucas, mi si è rivolto con stile dicendomi "lei troppe sigarette, multa costosa!", ammiccando alle mie tre stecche...

Potrebbe sembrare una residenza Reale Inglese, invece è un affascinante scorcio dello Skywalker Ranch...

Un'immagine del parco macchine dello Skywalker Ranch: una DeLorean dal vivo non l'avevo mai vista (la macchina del tempo di Ritorno al Futuro, ricordate?).

Vicende aeroportuali a parte, il viaggio è stato davvero unico: la Lucas aveva addirittura previsto un paio di giorni liberi perché potessimo visitare con calma San Francisco, a buon diritto ritenuta da molti la più bella città del mondo. Inevitabile, quindi, la visita al famoso "Pier 39", uno degli antichi moli commerciali della zona portuale, ora trasformato in una sorta di Disneyland e divenuta la seconda attrazione più visitata della California. Irrinunciabile anche un giretto ad Alcatraz, la famosa isola-prigione ora "ridotta" a un'attrazione per turisti; se avete visto film come "Fuga da Alcatraz" o "The Rock" avrete una vaga idea del posto, anche se poter camminare liberamente per i corridoi, dentro le microscopiche celle, nel refettorio e nel cortile dell'ora d'aria è un'esperienza davvero unica. Da Alacatraz sono passati personaggi ben noti del mondo criminale come Al Capone e "Machine Gun" Kelly, e non vi è notizia certa riguardo ad alcuna evasione riuscita. Come narra il film di Clint Eastwood, tuttavia, tre detenuti riuscirono, con utensili improvvisati, ad aprirsi un varco dalle celle fino al sistema fognario e una notte lasciarono l'isola avventurandosi nelle gelide acque della baia. Difficile che siano sopravvissuti alla tremenda nuotata da oltre un miglio: pensate che Alcatraz era l'unico penitenziario federale d'America in cui era concesso il lusso della doccia calda, proprio perché i prigionieri non si acclimatassero alle acque gelide del Pacifico. E proprio mentre stavamo andando, in taxi, verso il molo per l'imbarco all'isola, mi è capitato di vedere un fenomeno quasi lunare per San Francisco: un'intera strada era completamente coperta di neve! Il taxista, un po' titubante, l'ha imboccata con circospezione fino a che un poliziotto, dall'angolo dell'incrocio, non ha colpito la macchina lanciandoci addosso, figuratevi un po', una palla di neve. Naturalmente non si poteva entrare, la neve era finta e stavano in realtà filmando una pubblicità della Nike...

Questi è Larry Holland, responsabile di X-Wing: Alliance, intervistato nel corso delle prossime pagine. Ci troviamo appena fuori dagli uffici della LucasArts.

straordinario il commento del taxista che, da vero Americano, ha sentenziato "forse mi ha fatto qualche danno: ora vediamo, magari posso fare causa a qualcuno!".

Ma l'esperienza probabilmente più suggestiva è stata la visita allo Skywalker Ranch, la gigantesca proprietà di George Lucas che ospita alcune delle compagnie del suo gruppo. Situato poco oltre San Rafael, a nord di San Francisco dopo il Golden Gate, lo Skywalker Ranch è una sorta di microcosmo del talento, caratterizzato da un gusto e da un'architettura davvero singolari per l'America. Nella magione principale (che vedete in una delle foto), interamente costruita con legno di ciliegio ricondizionato da un vecchio ponte abbattuto, c'è anche una vasta area "privata" di George, che comprende una sala con impianto THX da 250 posti, un soggiorno per guardare la televisione e ascoltare musica completamente insonorizzato dal resto del mondo, una libreria sul cinema da 25000 volumi e una meravigliosa serra. Mister Lucas deve avere un gran gusto, a guardare l'arredamento e gli oggetti che conserva laggiù: in una credenza qualunque c'erano persino dei cimeli originali della trilogia, tra cui l'originale della Lightsaber di Luke. Lo Skywalker Ranch è del tutto autosufficiente, ci lavorano circa 240 persone e ospita persino un dipartimento dei Vigili del Fuoco autonomo; l'ambientazione naturale è di straordinaria bellezza, dominata da un lago (il Lago Ewok) che si staglia al centro della proprietà distribuendo al suo perimetro i vari edifici. Purtroppo non è possibile visitarlo, a meno di non entrare accompagnati da uno dei dipendenti; peccato, sono sicuro che molti dei nostri lettori sarebbero impazziti al negozietto interno che offriva ogni genere di chincagliera legata a Star Wars...

CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

PLAY STATION

NINTENDO

SATURN

SUPER NES

NEO GEO

GAME BOY

MEGA DRIVE

SEGA

NINTENDO

SONY

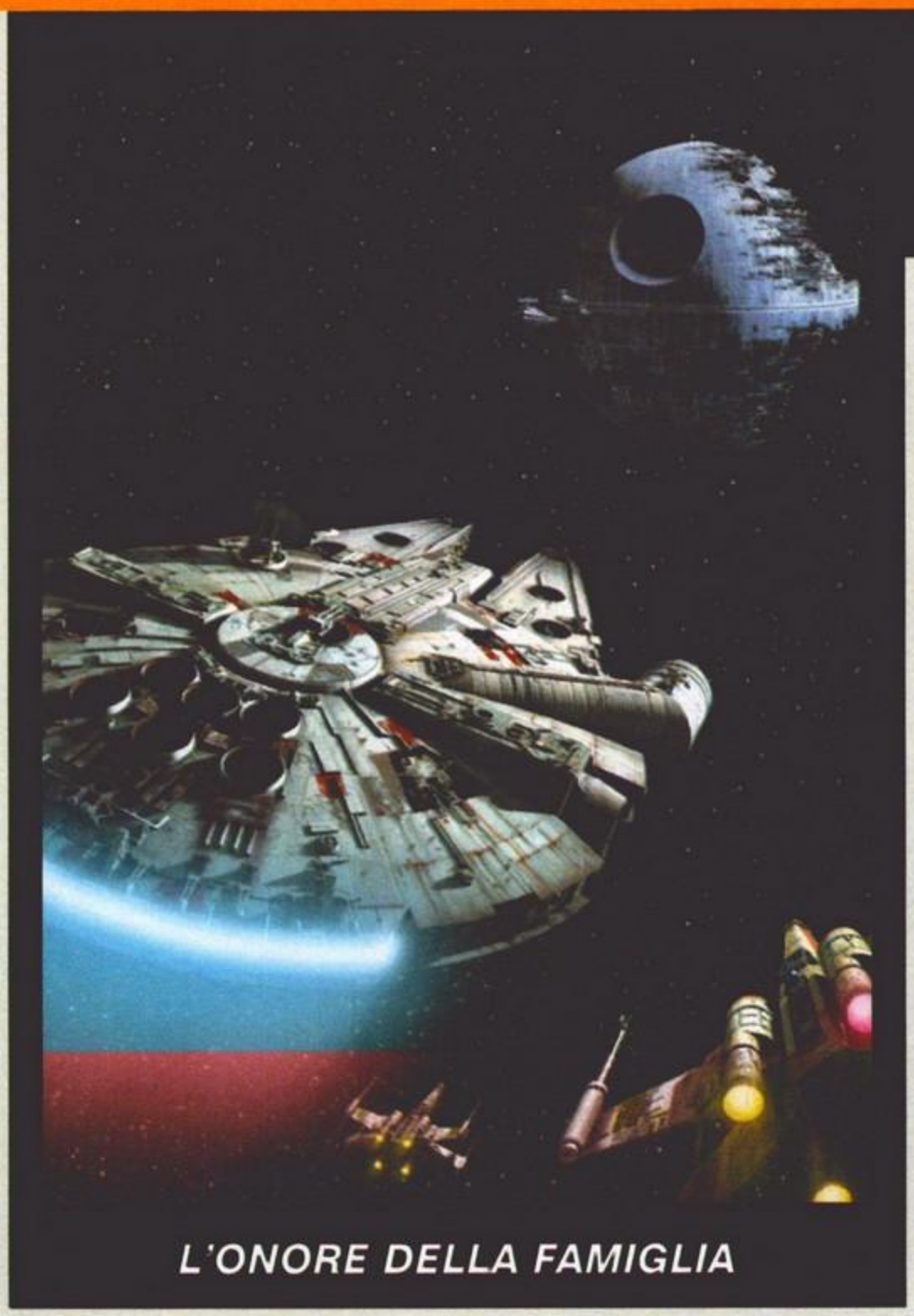
3DO

BELLAFANTE DESIGN-MILANO

XENIA EDIZIONI

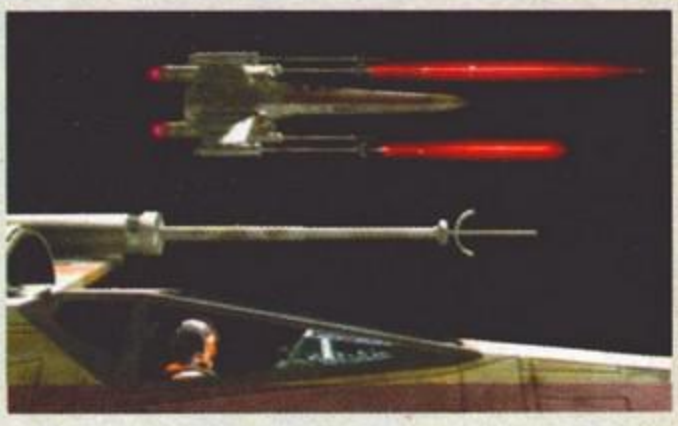
HTTP://WWW.XENIA.IT

TITOLO: *X-WING: ALLIANCE*
SVILUPPATORE: *TOTALLY GAMES/LUCASARTS*
USCITA: *MARZO/APRILE '99*

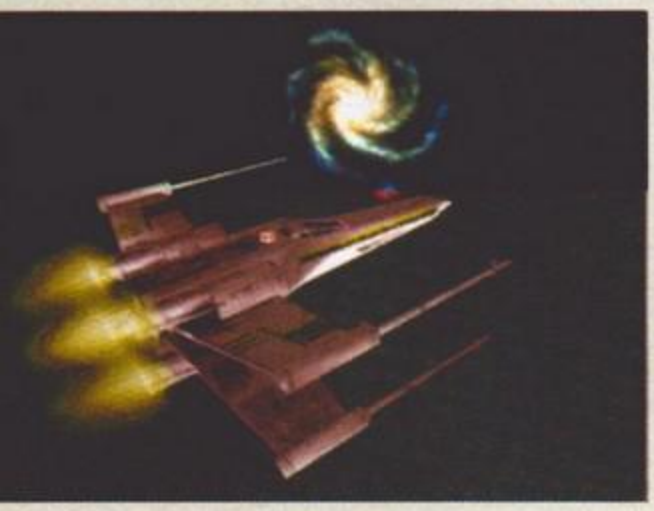


L'ONORE DELLA FAMIGLIA

Dopo la parentesi multiplayer di X-Wing vs TIE Fighter, la Lucas sposta nuovamente l'asse Alliance...



Annunciato all'ultima edizione dell'ECTS, Alliance è uno di quei giochi destinati a fare la storia prima ancora di essere lanciati, visto che prosegue la straordinaria tradizione Lucas nei giochi di combattimento spaziale basati su Star Wars. Responsabile dello sviluppo di Alliance è quella stessa Totally Games che ci ha regalato X-Wing, TIE Fighter e X-Wing vs TIE Fighter: naturalmente dobbiamo aspettarci un prodotto che mantenga una certa continuità con questi titoli, anche se le novità sono ricche su più fronti. La storia, innanzitutto, propone due linee narrative distinte ma intrecciate fra loro: da un lato lo sforzo dell'Alleanza Ribelle per sopravvivere dopo la sconfitta nella battaglia di Hoth, dall'altro lo scontro fra due famiglie rivali che combattono l'una contro l'altra per il controllo di un giro d'affari interstellare. Il giocatore veste i panni di un membro di queste famiglie e, per tutto il corso del gioco, si trova a dover vivere il conflitto tra lo spirito di collaborazione con i Ribelli e il desiderio di rivalsa verso la famiglia rivale. Questo humus narrativo particolarmente intrigante determina la grande varietà della campagna in singolo, che è il vero piatto forte del gioco. L'engine è notevolmente migliorato, permette ora una scala d'azione più che doppia rispetto ai titoli precedenti, con centinaia di oggetti su schermo e un meraviglioso cockpit virtuale in 3D; la netta disposizione al supporto hardware 3D ha permesso di introdurre effetti grafici spettacolari e mai visti, con giochi di luce ed esplosioni brillanti, danni che rimangono visibili sulle navi e un grado di dettaglio eccezionale. Il lavoro svolto sinora è senza dubbio encomiabile: osservare Alliance in azione fa davvero presagire che ci si trovi di fronte alla parola definitiva non solo in quanto a giochi basati su Guerre Stellari, ma per ciò che riguarda i simulatori spaziali in generale. Tra i veicoli controllabili abbiamo i soliti X-Wing, B-Wing, A-Wing, Y-Wing e Z-95, ma anche navi da trasporto Corelliane e lo stesso Millennium Falcon, per la prima volta pilotabile nell'assalto alla seconda Morte Nera. Nuove missioni e nuovi ambienti, dunque, con una maggiore libertà di movimenti (è anche possibile saltare nell'iperspazio) e maggiore equilibrio generale: niente più duelli uno contro uno con gli Star Destroyer, maggiore collaborazione da parte dei wingmen e proporzioni più realistiche tra le varie navi. Anche chi non avesse esperienza con i precedenti titoli della serie potrà comunque lanciarsi nella mischia, perché il gioco prevede alcune missioni propedeutiche necessarie per guadagnarsi il diritto di pilotare i caccia dell'Alleanza Ribelle. Il multiplayer non è comunque stato dimenticato ed è ora ampiamente configurabile; negli scontri tra i giocatori umani si potranno anche pilotare i velivoli Imperiali, cosa non permessa nelle missioni in singolo. Per saperne di più abbiamo parlato direttamente con Larry Holland, fondatore della Totally Games e designer capo di Alliance. Larry, oltre ad aver creato l'intera serie X-Wing, è responsabile anche di alcune storiche simulazioni Lucas come BattleHawks e Secret Weapons of the Luftwaffe: a tal proposito, come una sorta di bonus aggiunto, Alliance offrirà alcune missioni nelle quali il giocatore dovrà fronteggiare i misteriosi mezzi facenti parte delle "Secret Weapons of the Empire". Larry è naturalmente convinto della qualità superiore del gioco, e nessuno meglio di lui può svelarci le sue caratteristiche. Ecco il resoconto della nostra chiacchierata...



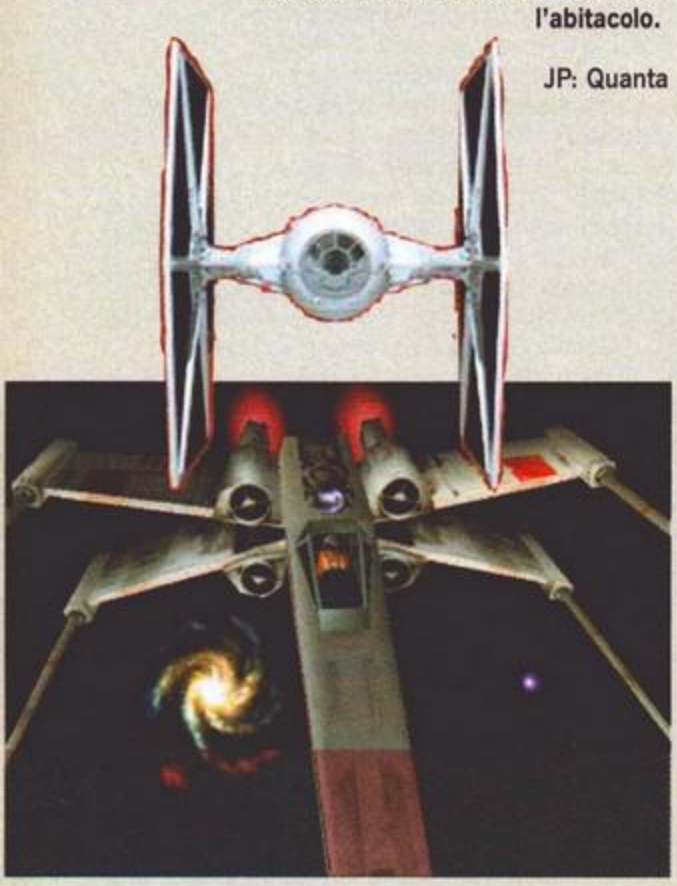
JP: Per cominciare, quali sono le maggiori differenze nell'engine di gioco tra Alliance e i precedenti titoli della serie X-Wing?
LH: La differenza principale risiede nel fatto che il gioco è otto volte più grande, cosa che permette di creare un universo più coinvolgente e battaglie più spettacolari. Ci sono ora quattro regioni distinte dello spazio e ogni regione comprende il doppio degli elementi rispetto ai titoli precedenti. Il supporto dell'hardware 3D tramite il protocollo Direct3D è stato anch'esso oggetto di miglioramenti – tutto l'artwork del gioco è stato pensato in funzione del 3D. Ci sono ora diversi nuovi effetti come le bruciature, esplosioni dettagliate e danni, grazie a un complesso sistema di particelle. Inoltre ci sono ora diversi nuovi tipi di missione per via della storyline – si può persino controllare la torretta laser come facevano Luke e Han Solo in Guerre Stellari. Infine, abbiamo i cockpit virtuali in 3D e il supporto per joystick con force feedback e pedaliere da simulatore, tutti fattori che contribuiscono a ricreare la sensazione di trovarsi davvero nell'abitacolo.

JP: Quanta importanza ricopre la trama "familiare" nel bilancio interno del gioco?
LH: Le missioni inerenti al clan rappresentano circa il 40% delle missioni in singolo. Il gioco inizia così e più avanti offre numerose possibilità di effettuare missioni per conto del clan.

JP: E' per via della trama che hai deciso di non permettere al giocatore di controllare mezzi Imperiali nel gioco?
LH: Ho sempre provato, nei miei giochi, a dare al giocatore la possibilità di vedere la storia da diversi punti di vista. Per Alliance, abbiamo deciso di mostrare la vita di una persona che si trova incastrata in mezzo alla battaglia galattica tra il bene e il male, ma più da un punto di vista personale che preveda un'evoluzione di questo background e tenga conto dei legami alla famiglia d'origine anche dopo l'affiliazione con l'Alleanza Ribelle. Si tratta di un racconto fatto decisamente dal punto di vista dei Ribelli, tuttavia sarà possibile volare con svariati caccia Imperiali nelle missioni multiplayer, così come sarà possibile agire sui parametri di queste missioni e seguire, ad esempio, la carriera di Darth Vader.

JP: E che posizione ricopre la trama all'interno della cronologia di Guerre Stellari?
LH: Il gioco inizia con la fuga da Hoth e segue l'intera cronologia fino al Ritorno dello Jedi, il cui climax era la Battaglia di Endor e l'attacco alla Seconda Morte Nera.

JP: A quanto pare siamo piuttosto distanti dalla festa del multiplayer che era X-Wing vs Tie Fighter; quali obiettivi ti eri preposto dopo questo gioco e che tipo di supporto multiplayer sarà incluso in Alliance?
LH: Beh, dopo il successo di X-Wing e TIE Fighter i giocatori chiedevano a gran voce un gioco multiplayer che li riunisse. X-Wing vs. TIE Fighter ha richiesto un lungo periodo di sviluppo e superare le difficoltà legate al gioco in rete era ed è tuttora una grande sfida, visto che Internet sembra diventare più lento ogni giorno che passa. Il responso dato a X-Wing vs. TIE Fighter non è stato esattamente quello che ci aspettavamo – abbiamo quindi capito che i giocaotri non volevano un gioco multiplayer al 100% ma piuttosto una storia coinvolgente basata su una campagna, con alcune opzioni multiplayer. Abbiamo completato Balance of Power (la campagna a un giocatore di X-Wing vs. TIE Fighter, NdJP) alla fine dell'anno scorso e, dopo aver aggiornato X-Wing e TIE Foighter per Windows 95/98, abbiamo iniziato a creare un gioco che fosse correttamente bilanciato. Alliance includerà alcune missioni multiplayer predefinite e almeno 5 conflitti che chiameremo "skirmish



L'ONORE DELLA FAMIGLIA

ancora meglio di TIE Fighter. Fai parte di una famiglia e riesci davvero a sentire il conflitto che deriva dal desiderio di fare gli interessi del tuo clan ma anche quelli dell'Alleanza Ribelle. E il nuovo engine riesce a tirare fuori il meglio da tutto questo.

JP: Quanto tempo avete lavorato sul gioco finora? Raccontaci un po' del team di sviluppo... è lo stesso dei titoli precedenti?

LH: Abbiamo iniziato a lavorare su Alliance all'inizio dell'anno, ma un piano generale di design non è stato completato prima di giugno, perché sia io che buona parte del team eravamo coinvolti nella conversioni di X-Wing e TIE Fighter per Windows. Per Alliance abbiamo il gruppo più folto della nostra storia – 9 programmatori, 5 designer delle missioni, 9 disegnatori e un sacco d'altri alla LucasArts tra cui tester, compositori e doppiatori, responsabili del marketing, delle vendite e della localizzazione internazionale, e altri ancora. Abbiamo un buon equilibrio di talenti già collaudati e facce nuove, che hanno contribuito a introdurre e creare molte delle nuove caratteristiche del gioco.

JP: In definitiva, di quali aspetti del gioco vai più fiero sinora?

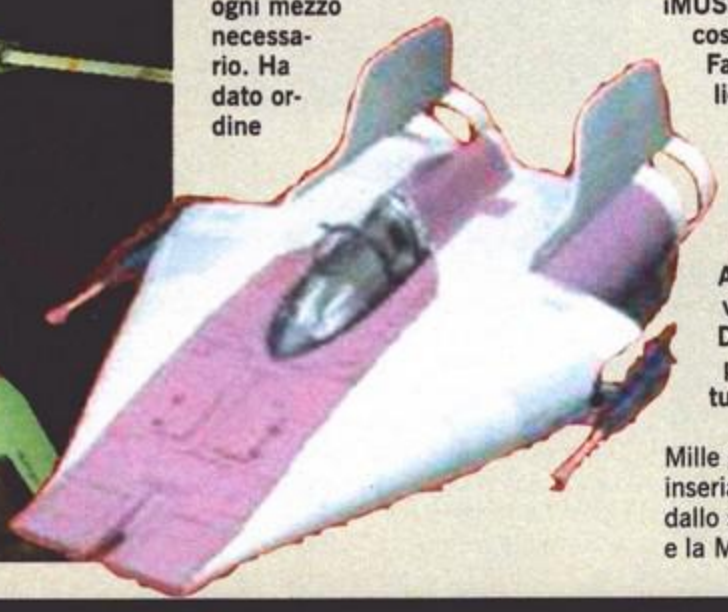
LH: Senza dubbio il ritorno a una trama coinvolgente con diversi nuovi tipi di missioni, che riescono davvero a catturare l'utente nel gioco come mai prima d'ora. Ci sono tanti buoni simulatori ma sono sicuro che questo sarà il nuovo parametro per la perfetta coesione "storia/gioco", mode"; la cosa rivoluzionaria, almeno per l'universo di Guerre Stellari, è che il gioco offrirà per la prima volta l'occasione di creare conflitti in singolo e in multiplayer personalizzati. Lo skirmish Mode non consente di creare da zero le missioni, ma più che altro permette di modificare i parametri principali, quelli che davvero interessano ai giocatori, come il numero e il tipo di navi, gli obiettivi della missione, il livello dell'intelligenza artificiale e alcune altre opzioni che davvero estendono la libertà di gioco.

JP: Tu hai creato simulazioni eccellenti come BattleHawks 1942 e Secret Weapons of the Luftwaffe: che differenza hai riscontrato nel gestire il modello dinamico di un simulatore di volo tradizionale e uno spaziale?

LH: In realtà nella serie di Guerre Stellari si nota una certa somiglianza con diversi film di combattimenti sulla Seconda Guerra Mondiale. La sensazione che ricavi dalla visione del film non è esattamente quella di un modello fisico Newtoniano di alta ingegneria, ma sembra più di vedere dei caccia che sfrecciano nello spazio. Questo modello semplificato permette un vero dogfight a distanza ravvicinata combinato con una storia riconoscibile e missioni complesse, e sono probabilmente questi gli elementi che hanno permesso ai nostri giochi di conquistare anche il favore di giocatori non avvezzi alle simulazioni di volo. Tuttavia devo dire che mi manca la sfida che si prova nel creare una simulazione di combattimento della Seconda Guerra Mondiale accurata e dettagliata, e mi riservo ancora la possibilità di sviluppare, in futuro, un nuovo simulatore di volo non-spaziale.

JP: Beh, allora dicci qualcosa su queste "Secret Weapons of the Empire"...

LH: Non mi lascerò sfuggire molto, se non che l'Imperatore intende mantenere la sua supremazia nella galassia con ogni mezzo necessario. Ha dato ordine ai suoi migliori scienziati di creare nuovi e o più potenti mezzi per eliminare sia i Ribelli che i dissidenti interni.



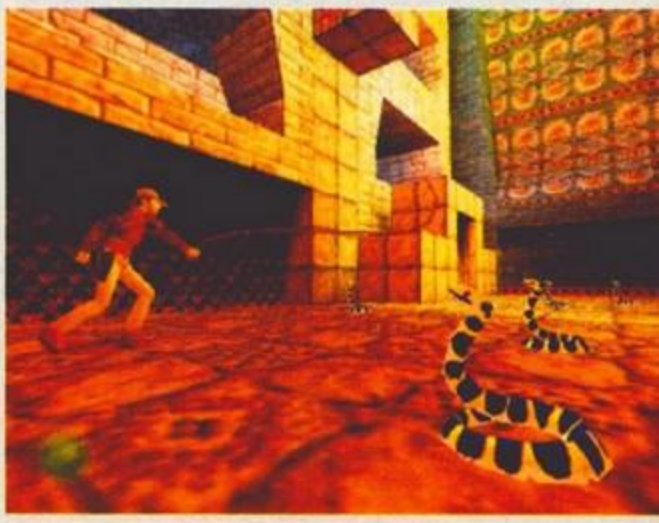
JP: Parliamo un po' del sonoro, uno degli aspetti che mi ha colpito di più: che tipo di tecnologia avete utilizzato per fare sì che la musica risponda dinamicamente agli avvenimenti del gioco? Tornerete anche voi allo storico iMUSE come è stato fatto con Grim Fandango? Come mai non avete usato il protocollo DirectMusic?

LH: Una delle decisioni più difficili che abbiamo dovuto prendere con i nostri titoli precedenti per Windows è stato proprio l'abbandono di iMUSE – il sistema audio MIDI della LucasArts. In molti ritengono che TIE Fighter sia ancora oggi il gioco che utilizza il migliore audio dinamico. Sfortunatamente con il passaggio a Windows 95/98 e alle DirectX, iMUSE è diventato incompatibile, e così è stato per anni. Con Grim Fandango è tornato e siamo felici di poterlo utilizzare di nuovo: sono convinto che la gente noterà la differenza e apprezzerà la musica di qualità CD di tipo dinamico che sarà presente in Alliance. Per tutti questi motivi abbiamo preferito iMUSE a DirectMusic, una tecnologia promettente ma ancora del tutto nuova e inesplorata.

Mille grazie a Larry Holland; ora inseriamo l'hyperdrive e passiamo dallo spazio alla mitologia con Indy e la Macchina Infernale...

TITOLO: *INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE*
SVILUPPATORE: *LUCASARTS*
USCITA: *MARZO/APRILE '99*

Abbandonati i Nazisti, Indiana Jones se la vede stavolta con il terrore glaciale della Guerra Fredda...



IL DOPOGUERRA SECONDO INDY

Periodo di grandi rivoluzioni, alla Lucas: dopo l'accantonamento dello SCUMM e il passaggio al 3D con Grim Fandango, anche Indy subisce l'incedere del tempo e si ripropone in una forma del tutto nuova, assolutamente inedita rispetto ai precedenti titoli a lui dedicati. La Macchina Infernale (il titolo del gioco sarà tradotto in Italiano) mantiene sì lo stesso spirito di produzioni come Fate of Atlantis, ma lo inserisce nell'ambito di una struttura di gioco in tempo reale e in 3D: Tomb Raider, tanto per essere chiari. Il gioco, che uscirà anche per PlayStation, inizia quando la CIA trasmette al nostro eroe prove allarmanti che un fisico sovietico sta cercando la mitica Torre di Babele per trovare un'antica macchina capace di aprire la porta di una dimensione parallela, l'Aetherium. Lo scienziato tenta di ricostruire la macchina, ma ha bisogno di alcune parti mancanti, disseminate ai quattro angoli del globo. La missione di Indy è ovviamente recuperare i pezzi prima che i sovietici possano metterci le mani sopra: per farlo il vecchio Junior verrà sballottato dalle rovine dell'antica Babilonia alle piramidi azteche, dal Messico al Kazakistan, e chissà dove altro ancora. Indy potrà correre, saltare, avanzare a carponi, nuotare e arrampicarsi, oltre naturalmente a usare tutta una serie di armi che comprendono mitragliatrici, granate e bazooka, nonché la sua dotazione standard di una frusta e una pistola (con colpi illimitati). Non mancheranno gli oggetti per l'inventario e i dialoghi con i personaggi, visto che si tratta pur sempre di un'avventura e, a ogni pezzo della Macchina recuperato, Indy otterrà una certa dose di potere magico, necessario per completare gli obiettivi successivi. La trama ha luogo nel 1947: basta quindi Nazisti, perché la Guerra è finita. I personaggi chiave del gioco saranno Gennadi Volodnikov, lo scienziato russo e Sophia Hapgood, una vecchia conoscenza recuperata da Fate of Atlantis. Oltre a fornire a Indy il pretesto per visitare ben diciassette differenti locazioni geografiche, la trama getta una nuova luce, come è consuetudine, su un pezzo di mitologia, fornendo una nuova versione della leggenda riguardante la Torre di Babele. Secondo la Bibbia, la Torre venne creata da uomini vanitosi, che

speravano potesse innalzarsi fino a raggiungere i cieli; Dio, osservando il loro lavoro, li punì per cotanta superbia impedendo loro di capirsi e di coordinare i loro sforzi, confondendo le loro lingue. Ora, il gioco presuppone che questa storia sia vagamente corretta, ma che i dettagli siano poco precisi: c'è una torre, ispirata però non dalla vanità ma bensì dal dio babiloniano Marduk, che intendeva costruire una misteriosa macchina il cui sistema di controllo avrebbe avuto la forma di una torre. Marduk, che in realtà non era un dio ma una creatura proveniente da un mondo parallelo, l'Aetherium, costruì la

macchina come una sorta di portale e, quando i babilonesi atterriti distrussero l'artefatto, i suoi quattro discepoli (Urgon, Taklit, Azerim e Nub) dispersero i pezzi della Macchina Infernale ai quattro angoli del pianeta. Secondo i russi, il potere della macchina potrebbe alterare in maniera decisiva l'equilibrio della Guerra Fredda, facendo soccombere l'Alleanza Occidentale; alla fine del gioco Indy si ritroverà catapultato nel mondo parallelo e dovrà affrontare il malvagio Marduk in persona.
E questa è la storia; se avete letto le nostre impressioni sul gioco nelle precedenti occasioni in cui se ne è parlato (lo speciale ECTS), saprete già che non siamo di certo entusiasti in merito. Potendo vedere La Macchina Infernale in movimento ho avuto l'ennesima conferma. L'intento di proporre un gioco alla Tomb Raider facendo però leva sul personaggio di Indiana Jones è fin troppo evidente, tanto che risulta poco chiaro quale sarà l'equilibrio tra l'azione e l'avventura. Ciò che più mi ha deluso, tuttavia, è l'engine di gioco, che almeno in questa fase dello sviluppo è piuttosto incerto: Indy fa ondeggiare la sua frusta in modo poco convincente, colpendo per esempio dei tremendi ragni senza nemmeno toccarli; in certe situazioni un piede o addirittura metà del suo corpo sporgono da un dirupo, senza che lui cada; alcune animazioni sono poco convincenti e, in generale, la struttura poligonale di alcune locazioni è insoddisfacente. Ciò non significa che sia già possibile dare un giudizio negativo sul gioco, certo è che siamo di fronte a un titolo che non nasce sotto il massimo dei buoni auspici: al di là dell'opinione che si può prendere in merito alla modifica della struttura di gioco, la qualità reale di questo Indy è per ora ben lontana dagli standard Lucas, sotto più fronti. Nella viva speranza che i fatti ci possano contraddire al momento dell'uscita del gioco, inganniamo il tempo facendo quattro chiacchiere con il talentuoso Hal Barwood, project leader della Macchina Infernale e già responsabile di Fate of Atlantis (anche se tiene a precisare di non aver avuto niente a che fare con The Last Crusade). Hal è un artista poliedrico, infatti ha lavorato spesso per il cinema (ha co-sceneggiato "SugarLand Express" e "Dragonslayer") e si occupa della creazione di videogiochi sin da quando era bambino: i suoi primi titoli giravano sul mitico Apple II. Ecco cosa ci ha detto riguardo al suo gioco...

JP: Quali sono state le ragioni principali che ti hanno spinto a scegliere una struttura di gioco così differente dai tuoi precedenti giochi su Indy?
HB: Semplicemente, mi piace la combinazione tra azione e avventura, credo che funzioni molto più che l'avventura da sola - e per me è sempre stato così. Anche quando ho creato Fate of Atlantis ho cercato di inserire alcuni elementi d'azione, come la corsa sui cammelli, un rudimentale meccanismo di conflitto fisico e una battuta di caccia in macchina. E poi questo tipo di struttura rende il gioco molto più vicino al feeling che si ottiene guardando i film.

JP: Quanta ispirazione hai raccolto da Tomb Raider?
HB: Secondo me è il contrario, non credi? Mi pare che sia Miss Croft a essere stata ispirata da Indy. (Naturalmente è così; la mia domanda era però intesa in termini di gameplay e non di personaggi, visto che non è stato Hal a creare la figura di Indiana Jones. Lo stesso Hal si è comunque detto un grande fan di TR, nel corso della presentazione del gioco: quello stesso giorno aveva acquistato la sua copia di TR3. Evidentemente l'argomento non era di suo gradimento, visto che è probabile che debba spesso difendersi dalle accuse di aver "copiato" Tomb Raider, cosa che effettivamente per un gioco su Indiana Jones pare un controsenso, NdJP).

JP: Che tipo di bilanciamento hai studiato tra azione e avventura?
HB: Credo siano piuttosto livellate, nel senso che il gioco offre tanto in termini di action quanto in termini di adventure; spero proprio, comunque, che i giocatori sentano gli elementi d'azione come plausibili, ben amalgamati nella storia. Per chi si sentisse intimidito dal lavoro sporco, abbiamo previsto un controllo del livello di difficoltà che può essere modificato in qualsiasi momento, oltre a un sistema di suggerimenti che indica il prossimo punto chiave da analizzare.

JP: Mi pare di capire che il tuo scopo principale nello sviluppare una trama che abbia luogo DOPO la Seconda Guerra Mondiale sia cercare di offrire a Indy un nuovo tipo di avversari, abbandonando gli abusati Nazisti. Come ti sei inventato la storia de La Macchina Infernale?
HB: Volevo che Indy risolvesse il mistero di un altro dei grandi miti del passato, in questo caso la famosa Torre di Babele. Quanto a cosa abbia veramente ispirato la stesura della trama, è stata la mia volontà di inserire Indy in un periodo storico che portasse nuovi pericoli e circostanze; mi sto riferendo alle ambiguità e al sottobosco sinistro della Guerra Fredda.

JP: Parliamo dell'engine di gioco: hai visto quello di TR3? Come lo metti a paragone con il vostro?
HB: In verità il pedigree dei due engine è ben differente, visto che il nostro è derivato da quello di Jedi Knight, cosa che determina notevoli diversità dal punto di vista tecnico. Credo che pochi giocatori potranno effettivamente rendersi conto della tecnologia, ma noteranno senza dubbio cose come le nostre texture, il nostro sistema di illuminazione, i nostri personaggi e non vedranno l'ora di esplorare i mondi che abbiamo costruito. (Anche in questo caso Hal evita il paragone diretto con TR3, perdonando tuttavia la mia insistenza. La domanda era ostentatamente polemica, perché come ho già detto ritengo che l'engine di Indy, almeno per il momento, non sia il massimo, NdJP).

JP: Sarà presente qualche linea di dialogo nel gioco? E sarà cruciale per la risoluzione di alcuni enigmi?
HB: Ci sarà parecchio dialogo, interamente localizzato nelle varie lingue principali. Contribuirà sia allo svolgersi della storia che alla soluzione di diversi puzzle specifici. (E quanto al doppiatore di Indy per la versione Italiana, mi è stato assicurato che si tratterà di quello originale dei film, NdJP).

JP: Visto che Indy è un personaggio così popolare e riconoscibile, è per questo che hai pensato a una visuale rigorosamente in terza persona?
HB: Alcuni giocatori preferiscono avere una visuale libera dell'area di gioco mentre combattono, mentre altri si rifanno all'autotargeting. Credo che un gioco su Indy debba proporre il personaggio sempre in maniera ben visibile, tuttavia nelle fasi di combattimento sarà possibile utilizzare il punto di vista più opportuno, o quello con il quale il giocatore si sentirà maggiormente a suo agio.

E questo è quanto. Grazie anche ad Hal e uno speranzoso arrivederci a tutta la Lucas...

Simulatore Mondiale

NGI™

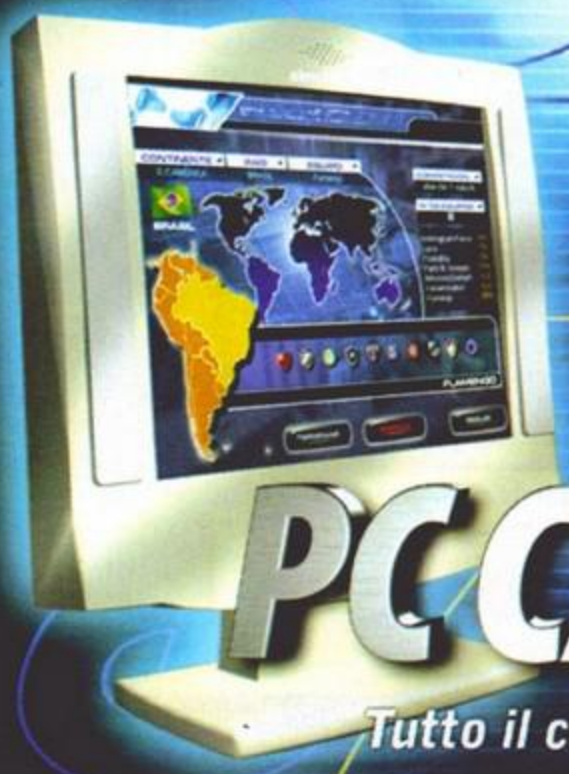
Sistema di negoziazione
e gestione interattiva

EuroPCCalcio

852 squadre
24.000 calciatori...

Narrazione e commenti di
Aldo Serena e Massimo Tecca

PCCALCIO tornerà
a sorprendervi...



PCCALCIO 7

Tutto il calcio sul tuo PC

Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC.
©1998 AIC Associazione Italiana Calciatori.

dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.it

TITOLO: *ALIEN VS. PREDATOR*
SVILUPPATORE: *FOX INTERACTIVE*
USCITA: *PRIMAVERA*

Ci sono un Alien, un Predator e un umano che fanno una scommessa: passare una notte in una casa infestata dall'anima del Fantasma Formaggino...

E ditemi un po' se questa immagine non è bella! Lo ammetto: non l'ho scattata io ma mi è sembrato d'obbligo aggiungerla ugualmente.

UN PREDATORE, UN ALIENO E TANTI GUAI

Che cosa hanno in comune una creatura "sportiva" che non vede di buon occhio il fango, un'altra che spesso esce dalle "fottute pareti" e una terza che, nei momenti liberi, legge la Gazzetta dello Sport? Una licenza dalla Fox Interactive, naturalmente! Proprio così, e per chiarire ogni dubbio vi dico subito che stiamo parlando di Alien vs. Predator, l'ennesimo gioco 3D che tempo addietro avevamo annunciato su queste stesse pagine (se ne parla da parecchio, ormai però siamo in dirittura d'arrivo).
Logicamente i molteplici fans lo sapranno già, però, per tutti coloro che ancora si stanno chiedendo come abbiano fatto i due alieni a finire l'uno contro l'altro, ecco svelato il segreto: merito della Dark Horse, nota produttrice di fumetti americana che, tanto per seguire la sempre più frequente moda degli scontri al limite del possibile (supereroi contro altri supereroi, supernemici affiliati a supereroi contro altri supereroi, incroci tra supereroi e supernemici, maschi contro femmine, scapoli e ammogliati...), qualche anno addietro se ne è saltata fuori con l'idea di sfruttare la figura dello schifoso mostro dal sangue acido per dare del filo da torcere a persone che poco hanno a che vedere coi soliti marine coloniali. Gli albi ebbero un buon successo di pubblico, con vendite falsate dal solito Mao che, esaltato per tutto ciò che è gigeriano, era solito babbare fino a 4 copie dello stesso fumetto senza nemmeno accorgersene (ora il suo giornalaio ha una Porsche!). Attualmente siamo arrivati agli estremi, con Batman vs. Alien, Superman vs. Alien, Predator vs. Enrico Mentana, ecc., ma a quanto pare

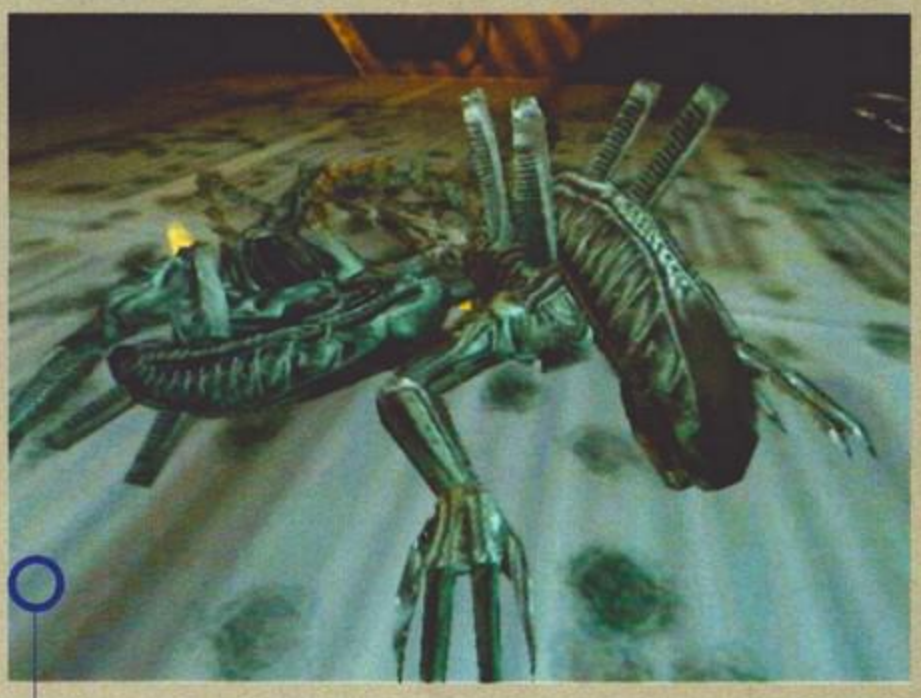
Wow, il primo incontro con un alieno! Nonostante qui sembri innocuo io quasi ci stavo rimettendo le penne!

Per il predator la visuale per vedere gli umani è abbastanza comoda, peccato che quando iniziano a spararti addosso tutto si faccia più confuso

Burn baby burn! Altro effettino frattale per il fuoco. Attenzione a non avvicinarvi troppo alla torcia umana però!

Ed ecco i marine in formazione da combattimento. Quando inizieranno a spararvi saranno davvero cavoli amari, meglio seccarli subito!

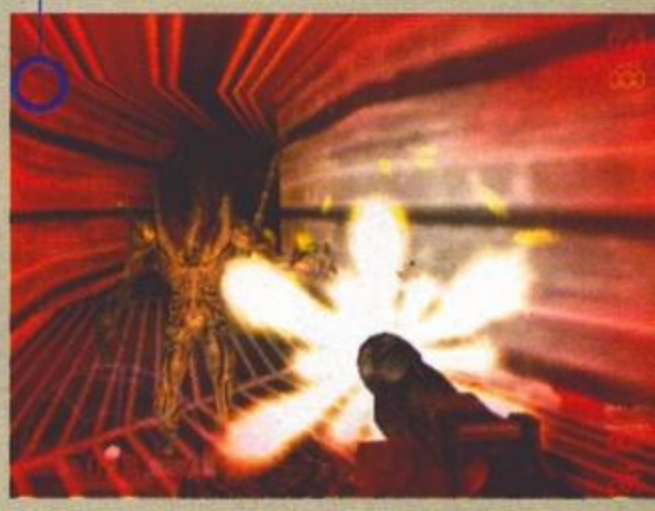
l'accoppiata Alien e Predator è rimasta la migliore, quella che più delle altre continua a titillare la fantasia dei lettori. E tutto ciò non poteva che sfociare o in un dentifricio antitartaro o in un videogame! Sfortunatamente per noi e fortunatamente per il nostro dentista si è verificata la seconda ipotesi...
Come potete vedere dalle foto, questo AVSP altri non sarà che uno dei soliti arcade in soggettiva modello Quake, la vera novità è però rappresentata dalla possibilità di vestire, a scelta, i panni di un marine umano capitato nel posto sbagliato al momento sbagliato, il famigerato Predator che ha dato non pochi grattacapi ai poveri Swarzenegger e Morgan Freeman, oppure uno dei famosi alieni dal sangue acido e dal sorriso Durbans di H.R.Giger.
A seconda del personaggio che sceglierete la trama si svilupperà in maniera diversa, cambieranno gli obiettivi delle missioni (sì, ci saranno delle missioni) e i metodi per portarle a termine. Ognuno avrà abilità particolari, capacità diverse e, com'era logico attendersi, armi diverse che saranno più o meno efficaci contro i rivali. Per il marine umano, ad esempio, ci sarà il solito M-29 (il fucile a impulsi), il lanciafiamme, il mitragliatore tanto amato da Vasquez e l'immancabile rivelatore di movimento; per il Predator invece, oltre al lanciagranate con puntamento laser (gallata colossale), sono state aggiunte le lame modello Wolverine, la visione a infrarossi, quella magnetica, la capacità di mimetizzarsi e una manciata di altri aggeggini simpatici che comprendono sia armi bianche che armi da fuoco. Per l'alieno di H.R.



Ok, ora che sta bestiaccia è morta possiamo guardarla bene. Da notare le bruciature d'acido per terra.

Il Predator! Hehehehe, mimetizzandovi potrete apparire dietro alle linee nemiche con facilità e far fuori tutti quanti facilmente.

Non appena si userà il mitragliatore a puntamento automatico le fiammate copriranno almeno metà schermo. Nient'affatto male!



UN PREDATORE, UN ALIENO E TANTI GUAI

Giger le cose si complicano, infatti la sua dote particolare è la velocità (non ho mai visto nulla arrampicarsi sulle pareti in maniera così rapida!) e sembra che, oltre allo spruzzare acido, all'usare la coda e allo spaccare crani con la sua mascella retrattile, si possa mimetizzare in prossimità di depositi biomeccanici (le schifezze che queste creature sono solite "appiccicare" alle pareti, avete visto "Aliens scontro finale", no?)...
Insomma, come potete capire da soli potrebbe davvero esserci di che divertirsi nelle partite in multiplayer vista la natura dei due contendenti alieni e del terzo incomodo, e le peculiarità di ciascun personaggio sono state pensate proprio per andare a compensare quelle degli altri, una sorta di carta forbice e sasso, insomma! Voglio dire, come sapete il Predator è dotato di un efficiente sistema di mascheramento basato sulla rifrazione della luce, questa particolarità potrebbe dare del filo da torcere all'umano ma gli Alien se ne fanno un baffo; la stessa cosa per il rilevatore di movimento del marine o la visuale termica del già citato predatore (meno male che esiste anche quella adatta per gli Alien)... Un bel guazzabuglio che, tra mitragliatori, artigli retrattili e dentiere a scatto, starà a voi risolvere.
Il motore che farà muovere il tutto non sarà né quello di Quake 2 né quello di Unreal, bensì un nuovo engine appositamente creato per l'occasione. La prima impressione che ho avuto non è stata poi così negativa: gli effetti di luce, quelli frattali per fumo e fuoco, i modelli 3D e un paio di altre chicche, sono davvero di tutto rispetto, quello che per ora non mi convince sono le texture delle pareti e lo stesso design dei livelli, facendo però conto che la versione da me provata non fosse la finale c'è di che sperare...
L'importante è che non salti fuori un altro "Alien: A Comic Book Adventure", e da quello che ho potuto vedere per ora di rischi non credo ve ne siano: il clima di AVSP è abbastanza teso, ogni personaggio è ben caratterizzato, le armi non sono affatto male e finalmente gli Alien fanno paura! Sì, non vi ritroverete davanti gli ammassi di bitmap del vecchio Alien Trilogy, bensì esseri veloci e letali che non vi perdoneranno qualora riuscissero a raggiungervi! Una sensazione da film che già si faceva sentire nella scarna mappa che ho provato, figuriamoci nella versione definitiva! Naturalmente non voglio troppo sbilanciarmi ma se i designer dei livelli e gli sceneggiatori saranno all'altezza dei due protagonisti, allora potrebbe saltar fuori davvero qualcosa di buono, un gioco al cioccolato!
Perfetto, non credo vi sia dell'altro da dire se non la configurazione minima: un Pentium 166 MMX con 32 MB di RAM (64MB consigliati), 70MB liberi su Hard Disk e una scheda grafica 3D compatibile DirectX. AVSP darà pieno supporto alle due generazioni Voodoo e, come accade sempre più spesso, al sistema EAX di Sound Blaster Live!: un surround hardware che i veri maniaci del suono non possono farsi scappare (dopo averlo sentito in Half Life non ho potuto non comprare 'sta scheda!).
Io personalmente attendo fiducioso quello che la Fox passerà, poi il resto lo potrete sentire dalla bocca del MAO: se il gioco non fosse passabile sentireste immediatamente le sue urla echeggiare minacciose nella notte!
Aloha!

FBS

Ecco cosa intendevo quando parlavo della velocità degli alieni. I tizi si spostano sulle pareti in maniera rapidissima!

Un alieno! Grazie alla visuale apposita e al puntatore laser da spalla basterà sparare e automaticamente il plasma colpirà la creatura... Peccato che l'energia per far funzionare l'aggeggio non sia infinita!

SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766) 35651

Indirizzo Internet
http:\\www.speedysoft.com
E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766) 35652

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

CD ROM ASUS 36X UDMA	L.129.900	DIAMOND VIPER 550 RIVA TNT 16MB	L.319.900	MASTERIZZATORE YAMAHA 4X2X6X SCSI 2MB BUFFER	L.639.900
CD ROM PIONEER 36X	L.119.900	HD QUANTUM FIREBALL 3.2GB UDMA	L.259.900	MATROX MILLENNIUM G200 SD 8MB	L.184.900
CD ROM PLEXTOR 32X SCSI	L.219.900	HD QUANTUM FIREBALL 5.1GB UDMA	L.329.900	MODEM MACOM ROCKWELL 56.6K	L.159.900
CD THAT'S WRITE 74 MIN (cad.)	L. 2.500	HD QUANTUM FIREBALL 6.4GB UDMA	L.349.900	MONITOR ACER 76E 17"	L.619.900
CREATIVE AWE 64	L. 79.900	HD QUANTUM FIREBALL 10.2GB UDMA	L.534.900	MONITOR MACOM 17"	L.479.900
CREATIVE SOUND BLASTER 128	L.124.900	MASTERIZZATORE MITSUMI 2X8X IDE 512K BUFFER	L.414.900	MONITOR MACOM 15"	L.289.900
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE	L.165.900	MASTERIZZATORE PLEXTOR 12X4X SCSI 2MB BUFFER	L.659.900	SCANNER MUSTEK 19200 DPI 600X600	L.249.900
DIAMOND MONSTER 2 12MB	L.289.900				
DIAMOND MONSTER 2 8MB	L.229.900				

PC CD:

101 AIRBORNE	L. 84.900	DELTA FORCE	L. 84.900	NBA LIVE '99 TUTTO ITA 3DFX	L. 99.900	SETTLERS 3 TUTTO ITA	L. 89.900
ABE'S EXODUS TUTTO ITA	L. 89.900	DUNE 2000 TUTTO ITALIANO	L. 84.900	NEED X SPEED 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900	SHOGO TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
AXIS AND ALLIES	L. 89.900	F1 MONACO GP TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900	NHL '99 TUTTO ITA 3DFX	L. 99.900	SIN TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
BLOOD 2 TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900	FIFA '99 TUTTO ITA 3DFX	L.105.900	PEOPLE'S GENERAL	L. 89.900	SONIC R TUTTO ITA 3DFX	L. 79.900
CAESAR 3 TUTTO ITALIANO	L. 99.900	GRAND PRIX LEGEND TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900	POPULOUS 3 TUTTO ITA 3DFX	L.109.900	TOMB RAIDER 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 99.900
CARMAGEDDON 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	L.109.900	GRAND TOURING TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900	POWERSLIDE TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900	TRESPASSER 3DFX	L.109.900
COLIN MC RAE RALLY TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900	GRIM FANDANGO TUTTO ITA	L.105.900	RAILROAD TYCOON 2	L. 89.900	TUROK 2 TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
		HALF LIFE TUTTO ITA 3DFX	L. 99.900	RAINBOW SIX 3DFX	L. 89.900	V 2000 TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
		HERETIC 2 TUTTO ITA 3DFX	L. 99.900	REQUIEM TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.	WESTERN FRONT	L. 89.900
		KING'S QUEST 8 3DFX	L.115.900	RING TUTTO ITALIANO	L.105.900		
				SANITARIUM	L. 89.900		

MAGICARDS
L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per MAGIC-THE GATHERING
L. 29.900

OFFERTE TUTTI A L. 39.900

DARK EARTH
DEATHRAP DUNGEON 3DFX
FLYING CORPS GOLD 3DFX
MIGHT & MAGIC 6 3DFX
QUAKE 2 TUTTO ITA 3DFX
TOMB RAIDER 2 3DFX

Telefonate al nostro servizio **ANTEPRIME e OFFERTE**

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI, CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI

ACCESSORI E VIDEOGIOCHI PER PLAYSTATION

sconto del **10%** sulle videocassette giapponesi

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ

MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-19.00

GIOVEDI CHIUSO

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA TRAIANA, 26 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....
via ..... n. ..... città .....
prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma | sistema

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000
PACCHI SUPERIORI A KG. 20 L. 28.000

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

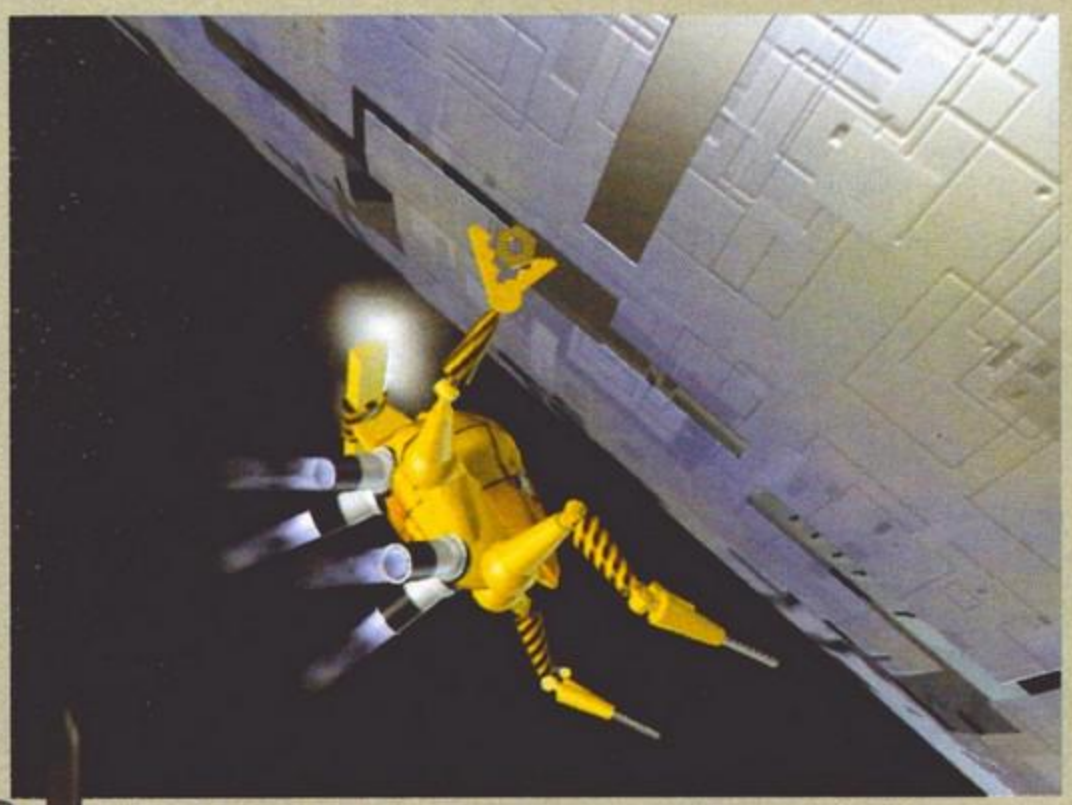
Grafilaser - Roma

TITOLO: *CIVILIZATION CALL TO POWER*
SVILUPPATORE: *ACTIVISION*
USCITA: *PRIMO TRIMESTRE '99*

L'ORA DELLA FORZA

Dopo la dipartita di Sid Meier dalla Microprose, il nome del gioco più bello di tutti i tempi non poteva scomparire nel nulla a causa di mere faccende legali, perciò... Ecco a voi il seguito ufficiale di Civilization. Un giochino, dunque...

Mai avrei pensato di giungere a fine mese in uno stato fisico così disastroso come quello in cui verso attualmente. Si noti che, una volta tanto, non scrivo queste righe in prossimità della deadline poiché, da qualche tempo a questa parte, TGM esce molto prima nelle edicole e il grosso del lavoro si concentra nella prima quindicina di ogni mese. Di articoli da scrivere ne ho molti, pertanto vedrò di centellinare aneddoti e pillole di carisma: con l'avvento di molti nuovi redattori, l'aneddotica è scesa sotto il livello di guardia e tocca al vecchio Bossetti provvedere alla bisogna. Del resto, anch'io nel primo anno redazionale mi ero concesso rarissimamente divagazioni e banfe di vario tipo, per cui ne prendo pacatamente atto e proseguo con nonchalance.
È la seconda volta nel giro di pochi mesi che mi tocca parlare del seguito di Civilization, ma in entrambi i casi non si tratta di una recensione, bensì di un'agguerrita anteprima (si noti che aggettivo e sostantivo non vanno assolutamente d'accordo fra di loro, ma io sono in stato di trasfigurazione in negativo e mi permetto di prosare liberamente: dopo la poesia del Gaburri, ecco la figura retorica del flambeT, ideata dal sottoscritto). Al di là della frase contenuta nella parentesi, il primo periodo di questo capoverso dovrebbe far sorgere qualche dubbio al lettore con basi cognitive non troppo solide (ma sufficienti, comunque, a capire di cosa sto parlando). Il quesito è presto svelato: Sid Meier non è più sotto la bandiera Microprose da un mucchio di tempo e, forte della sua Firaxis, si sta preparando a sferrare la mazzata definitiva nel mondo dei videogiochi, quell'Alpha Centauri di cui ho già avuto modo di parlare su queste pagine e che rimane sicuramente il gioco che attendo con un'ansia degenerativa che ha dell'incredibile. Come sempre accade in questi casi (mi riferisco a Sid Meier, non a me medesimo), le lotte legali che si combattono dietro a marchi e ad affini non sono affatto uno scherzo e, a dire il vero, è sufficiente fare due calcoli per capire il perché. Civilization, nelle sue varie forme e incarnazioni, ha venduto tre milioni e mezzo di copie ed è ritenuto da moltissimi, compreso il sottoscritto, il più bel gioco di tutti i tempi. Il Sid non è riuscito a portarsi via il

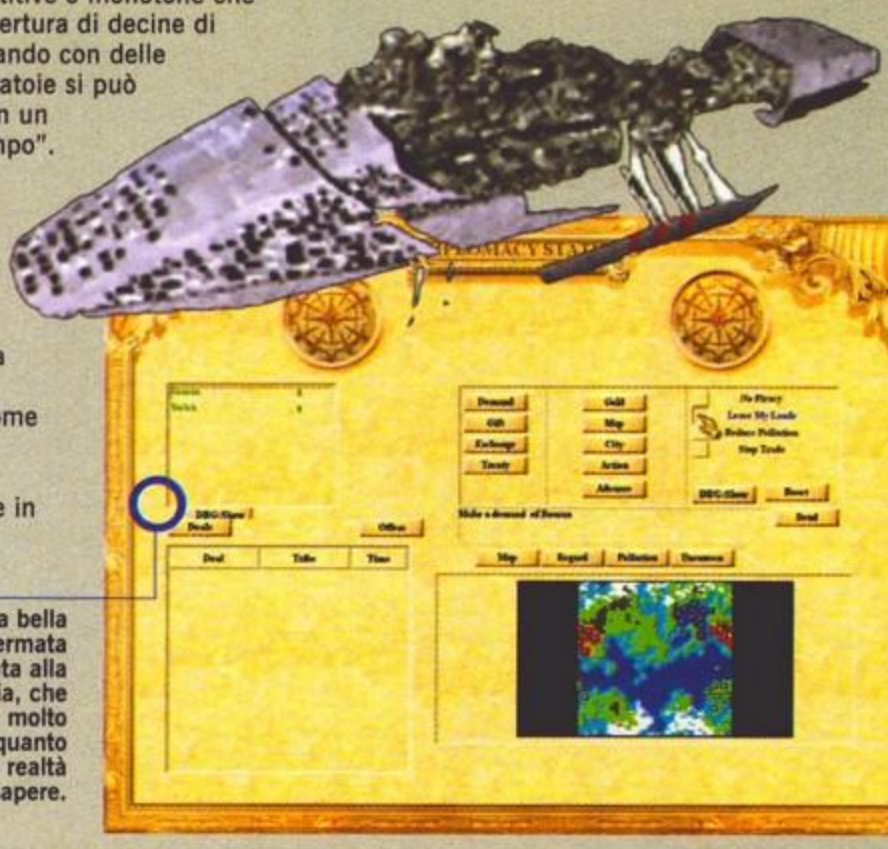


Non c'è dubbio sul fatto che i pannelli siano stati risidegnati in modo ottimale.

Le unità sono riprodotte alla perfezione. Finalmente, dal punto di vista della grafica non avremo più niente di cui lamentarci.

Una delle tante innovazioni sarà il notevole sviluppo "acquatico" che le varie civiltà potranno conseguire nel corso del gioco.

nome del gioco, che è rimasto pertanto nelle mani della Microprose; come sia finito in casa Activision è un mistero gaudioso che non ho nemmeno la voglia di scoprire, fatto sta che un gruppo di intraprendenti programmatori si è deciso a rimettere le mani sul codice nel tentativo di sfornare il seguito ufficiale. Comincio subito con una malignità: il lavoro di Meier è talmente grandioso che chiunque, mettendoci le mani, riuscirebbe a produrre qualcosa di buono partendo dal progetto di base – il problema è vedere se le innovazioni e i cambiamenti sono valutabili positivamente o meno. Banfare di essere un esperto di Civilization è un'impresa che lascio solo ai miserrimi: centinaia di migliaia di videogiocatori hanno amato alla follia il titolo e ne conoscono vita, morte e miracoli; ciascuno di essi, inoltre, ha almeno una dozzina di idee per migliorare ulteriormente il prodotto pertanto, lo ribadisco, il problema di una nuova versione è semplicemente quello di setacciare le nuove proposte e "stornare" quelle non applicabili o comunque mediocri. Detto così sembra assai facile... e in effetti lo è! In sostanza, di genio ce n'è uno solo, Sid Meier: tutti gli altri sono dei semplici imitatori che, partendo da un lavoro altrui, cercano di produrre qualcosa di apprezzabile. Questa affermazione ha una connotazione ben più negativa di quanto le voglia attribuire, ma l'opportunismo commerciale è sotto gli occhi di tutti, per cui chiudiamo in batta aneddotica e amenità e concentriamoci sulla sostanza. L'incipit, a proposito della sostanza, non è dei migliori, poiché i due più grossi miglioramenti di Civilization: Call to Power (io l'avrei sottotitolato 'Call to Carisma') riguardano la grafica e l'interfaccia, ossia i due elementi che sono sempre stati considerati di terzo piano da qualsiasi fanatico di Civilization che si rispetti. In realtà, le cose erano vere fino a due anni fa, ma ora nessuno transige su quei due aspetti: non solo l'occhio vuole la sua parte, esteticamente parlando, ma sarebbe improponibile offrire un prodotto con delle incongruità nel sistema di gestione. La considerazione è tanto più vera se si considera che la Firaxis sta spendendo gli ultimi mesi solo per ridisegnare l'interfaccia del gioco che a me, in sede di preview, era già sembrata strepitosa. Nel caso del titolo in questione, invece, mi ha colpito favorevolmente una frase dei programmatori: "Nessuno ha più voglia di perdere tempo con operazioni ripetitive e monotone che richiedono l'apertura di decine di schermate, quando con delle semplici scorciatoie si può fare lo stesso in un decimo del tempo". In effetti, pensando a Master of Orion mi viene in mente il caso in cui, scoperta una nuova costruzione (come lo Stellar Converter), si devono passare in rassegna tutti i pianeti per modificare l'elenco della produzione di ognuno. Attualmente, non mi è dato di sapere in quale specifico campo interverranno le modifiche, ma a giudicare dalla grafica direi che non è rimasto quasi nulla del progetto originale. Per fortuna, si deve aggiungere, poiché Civilization 2 presentava indubbiamente molte pecche dal punto di vista dell'interfaccia; lo ripeto: all'epoca nessuno se ne accorse, ma oggi i videogiocatori non la farebbero passare così liscia ai programmatori. Tutto questo si ripercuote anche su aspetti come lo svolgimento delle partite, soprattutto in quelle multiplayer: mentre un giocatore fa le sue mosse, gli altri possono analizzare dati, aprire schermate e, soprattutto, programmare le proprie mosse come i movimenti e gli aspetti relativi alla produzione. Non ci sono quasi più tempi morti, dunque, e tutti coloro che hanno giocato almeno una volta a Civnet (la versione multiplayer del primo

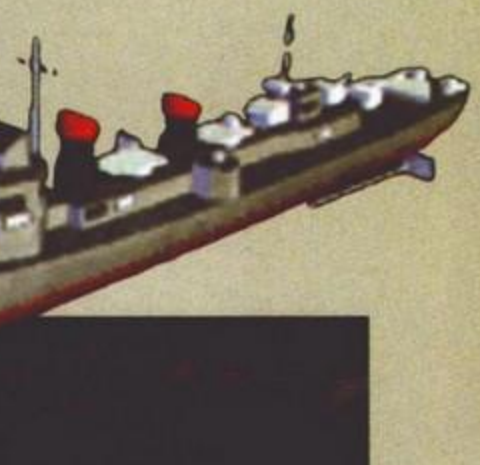


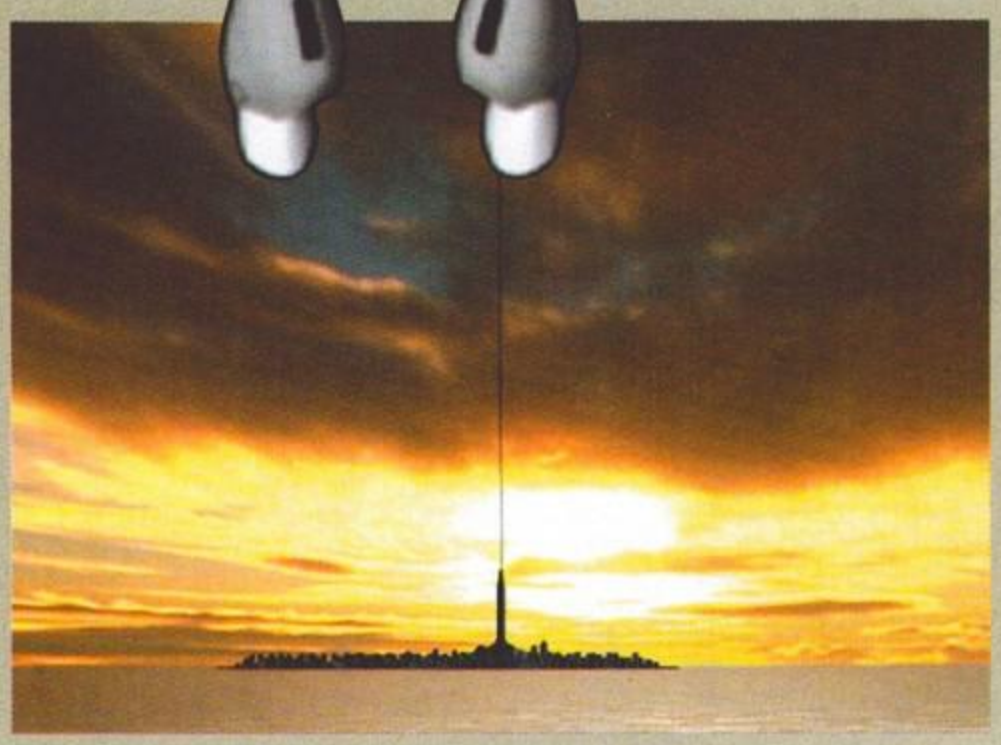
Ecco una bella schermata dedicata alla diplomazia, che però ci dice molto meno di quanto in realtà vorremmo sapere.

Civilization) dovrebbero benedire questa caratteristica come una manna dal cielo. Avete inoltre presente tutti i rallentamenti conseguenti a schermate informative, offerte diplomatiche e similari? Bene, in Call to Power, il giocatore viene informato dalla presenza di quella che potremmo chiamare "posta elettronica", ma se egli non ha alcuna intenzione di vederla, può ignorare i discreti indicatori che compaiono in fondo allo schermo e proseguire come se nulla fosse. Ripensando all'inizio di questo paragrafo, ero partito sarcastico e ora mi trovo a concludere che i programmatori sanno davvero il fatto loro: i miglioramenti di cui ho parlato non sono certo da poco.
Per quanto riguarda la grafica, invece, per come si rigiri la frittata si tratta di un semplice abbellimento estetico che non modificherà di una virgola lo svolgimento delle partite: le unità sono assai più curate, il loro aspetto riflette lo stato di salute, ma i cambiamenti finiscono lì. A proposito: sappiate che esse possono orientarsi in otto modi differenti, pertanto dovrebbe finalmente essere implementato il concetto di "imboscata" o "presa di spalle".
Darei chissà che cosa per aver già finito l'articolo, piombare a letto e rimanerci per almeno una quarantina di ore, e invece mi accorgo che di aspetti da trattare ce ne sono ancora molti. Parlare di nuove unità può sembrare del tutto scontato, ma in realtà si tratta di un aspetto influente in misura assai maggiore di quanto si potrebbe sospettare in un primo tempo.
Infatti, mentre le truppe di base come le Charion e le Phalanx rimangono sostanzialmente le stesse e aggiungere decine di varianti più o meno differenti non servirebbe a nulla, vi sono delle unità speciali che danno nuova linfa alle sfide. Che ne direste dei sacerdoti, in grado di predicare nelle città avversarie e fare proseliti? Oppure dei sobillatori, ossia lettori di TGM travestiti che fanno di tutto per mandare via il Bossetti da TGM, peraltro con risultati "riderecci"? Si tratta di nuove possibilità finalizzate a ricreare in maniera plausibile la guerra non convenzionale che va così di moda al giorno d'oggi. In effetti, a distruggere a destra e a manca sono capaci tutti, ma minare dalle fondamenta una civiltà è assai più impegnativo e, al tempo stesso, stimolante. Si ripensi al caso dei preti: nel caso in cui la città sia convertita, l'influenza è prevalentemente spirituale, il che significa che solo una parte della produzione viene inviata alla propria fazione. Tuttavia, un attacco contro i propri possedimenti non viene visto di buon occhio dai cittadini, pertanto l'avversario si troverebbe nella spiacevole situazione di affrontare problemi interni tutt'altro che semplici. Ciò significa anche che il proprio "impero" non è più omogeneo come una volta: ora, le città sono differenti le une dalle altre e di questo fattore si deve necessariamente tenere conto per aver la meglio della combriccola.

Gli avanzamenti tecnologici e le meraviglie del mondo rivestiranno anche questa volta un ruolo tutt'altro che secondario.

Purtroppo, non è possibile personalizzare le proprie unità e, considerando le enormi possibilità offerte in proposito da Alpha Centauri, il fatto non depone certo a favore del gioco.
Il padre di tutti gli argomenti è rappresentato dalla diplomazia: a partire dal sistema all'epoca evolutissimo di Civilization, di passi avanti se ne sono fatti veramente pochi e così continuerà a essere per





Questa è l'espressione che assume il Duspis quando si trova a corto di pizzette...

Ecco un'immagine tratta dalla colonizzazione spaziale. A proposito: ve l'avevo detto che con Call to Power si arriverà fino all'anno 3000 dc?

L'aspetto commerciale è stato maggiormente approfondito, poiché ci si dovrà occupare anche dei tragitti e della difesa delle proprie rotte.

i prossimi anni. Non si tratta di pigrizia o incapacità dei programmatori, ma della difficoltà di insegnare al computer a pensare nel vero senso della parola. Uno scherzo, dunque, pertanto consoliamoci con la presenza di relazioni e patti sempre più complessi, nonché di un numero sempre maggiori di fattori di cui tener conto nell'ambito delle relazioni diplomatiche con il vicinato. Indubbiamente, più ampio è lo schema di base, maggiori saranno i benefici nell'ambito del multiplayer, mentre per quanto riguarda l'intelligenza artificiale non è lecito attendersi alcun miracolo. Se non altro, si spera che l'idiozia degli avversari del primo Civilization sia morta e sepolta: se faccio un trattato e poi lo rompo alla chetichella (comportamento tipico del Grande Bossetti), è lecito attendersi serie ripercussioni in ambito diplomatico. Nuovamente, mi viene in mente lo strepitoso Alpha Centauri con il suo "consiglio supremo", ma poiché stiamo parlando di due progetti basandosi unicamente su notizie, mi riservo di esprimere una valutazione più approfondita in sede di recensione. Un'indubbia innovazione di Call To Power è rappresentata dai terreni colonizzabili: non più solo la terra, ma anche la superficie sottomarina e lo spazio. Detto così non sembra granché, ma in realtà i due ambienti aprono un'infinità di nuove prospettive, poiché si distinguono fra di loro in maniera piuttosto marcata. La colonizzazione sottomarina implica l'utilizzo di notevoli risorse, ma senza particolari pericoli in fatto di guerre. Non mi si chieda perché è così, ma si consideri che una delle fasi più divertenti di Civilization è sempre stata quella dell'iniziale espansione territoriale, in cui un pugno di unità cercano alla bell'e meglio di difendersi dai barbari e dagli sparuti nemici.

Nel caso dell'espansione sott'acqua, è chiaro che in questa fase la civiltà debba essere assai solida, pertanto si ha la possibilità di procedere a una colonizzazione nel pieno delle proprie forze. Per quanto riguarda l'espansione spaziale, invece, a detta dei programmatori ci si dovrà difendere con le unghie e con i denti dagli altri "concorrenti", pertanto le cose dovrebbero essere un po' più difficili. D'altro canto, una volta ottenuta la supremazia "aerea" si potrà bombardare a piacimento qualunque cosa si trovi sul pianeta, cosa da non sottovalutare affatto. Questi due ambienti dovrebbero fra l'altro evitare la sindrome del "ho già vinto, però mi servono ancora dieci ore", ossia la spiacevole situazione in cui, malgrado si goda dell'indiscussa supremazia a livello mondiale, occorre dare la caccia a ogni singola unità nemica prima di aggiudicarsi la vittoria. L'espansione sottomarina, fra l'altro, consente una poderosa ricerca scientifica, che può al limite sfociare nella scoperta di un modo per contattare una civiltà aliena, al che il fortunato si aggiudica la vittoria. Non ho assolutamente compreso in che modo si sia deciso di accorciare partite già vinte; ovvio, ci si riferirà a parametri inequivocabili, ma nello specifico non posso davvero entrare perché non so nulla.
Devo ammettere che il mio scetticismo iniziale (parlo di tre mesi fa, non di questo articolo, in cui ho "finto" tale comportamento per interessare maggiormente i lettori... Aaaah, che tecnica, che carisma, che banfa...) era piuttosto ingiustificato: malgrado questo Civilization: Call to Power non sembri in grado di superare l'attesissimo Alpha Centauri, non c'è dubbio che ci troveremo alle prese con un altro mostro di giocabilità in grado di appassionare le folle nei mesi a venire.
Data di uscita? Eheheh, vi piacerebbe saperlo? Bene, siamo in molti. A occhio e croce, direi che nel giro di un paio di mesi sarò in grado di farmi risentire con notizie assai più accurate. E un bel box di commento alla fine dell'articolo.

BOSS

Nella Creative dimension non giochi soltanto. Vivi esperienze in prima persona

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà.

Immagina anche che le più evolute schede grafiche 3D ti regalino un'esperienza visiva tanto realistica e coinvolgente da accompagnarti anche dopo la fine del gioco.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera video dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

3D Blaster™ Voodoo2:

- Tecnologia 3Dfx Voodoo2 per dare ai giochi una velocità ed effetti mai visti.
- Ben 180 milioni di texel al secondo.
- Fino a 50 miliardi di operazioni e 3 milioni di triangoli al secondo.

3D Blaster™ Banshee

- Una soluzione 2D/3D integrata, con il nuovo chip Voodoo Banshee da 3Dfx Interactive.
- Include 16MB di memoria SDRAM ad alte prestazioni, DAC da 250 MHz e processore a 128bit

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Schede Audio **Schede Grafiche** **Altoparlanti** **PC-DVD** **Video**

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

TITOLO: *KINGPIN*
SVILUPPATORE: *XATRIX ENTERTAINMENT x INTERPLAY*
USCITA: *MARZO 1999*

IL RAS DEL QUARTIERE

Se con tutto quello che ho da fare in questo convulso dicembre mi obbligo a trovare del tempo da dedicare alla preview di Kingpin, allora vuol dire che dev'essere veramente un bel gioco...

A cura di Stefano Silvestri

Le ambientazioni di Kingpin sono decisamente belle e ricche d'atmosfera, come in questa foto. Notate l'arcata quasi perfettamente circolare, la luce che filtra dalla grata, l'umidità che forma una leggera nebbiolina nonché il tizio armato che si chiede perché lo abbiano mandato a perlustrare una fognatura.

Eh già, dicembre è uno di quei mesi che per noi dell'editoria rappresenta da un lato una meta cui avvicinarsi quanto prima, dall'altro uno spauracchio dal quale rifuggire a gambe levate. Se infatti l'ultimo mese dell'anno significa che metà della stagione lavorativa è ormai alle spalle e che le vacanze natalizie sono alle porte, non si può fare a meno di dimenticare che con grafici, fotolitisti e stampatori in ferie, la rivista dev'essere chiusa in tempi quasi impossibili, col risultato che appena chiuso il numero di novembre ci si tuffa immediatamente a fare quello di dicembre. Che poi siano tre anni e mezzo che sono a TGM e che non si sia mai riusciti a rispettare le scadenze, questo è un altro discorso...

Foto capolavoro: un malavitoso mi ha appena sparato un colpo e io, mentre muoio, mi basisco per la bellezza della grafica, per la fiammata che esce dal mitra e per il suo bagliore sul viso del mio assassino...

Mi aveva detto di rapire il testimone ma, dalla faccia imbruttita con cui mi guarda, mi sa che ci dev'essere stato un malinteso...

Comunque sia l'importante non è riuscirci ma crederci, per cui anche questa volta CD pronto per l'11 e rivista per il 17: giocoforza è che questa preview di Kingpin, che in altre occasioni mi sarei goduto a fondo, debba essere redatta in tempi incredibilmente ristretti, per cui eccomi qui, tra un'interfaccia di PC Action e un Silver Disk, a parlarvi di un gioco cui peraltro ho già accennato a suo tempo anche nel box Interplay dello Speciale ECTS. Se ben ricordate, dissi che a mio modesto avviso i titoli più belli per il 1999 li ha in cantiere la casa di Fallout 2 e Baldur's Gate: Messiah, "Star Trek: New Worlds", Giants e Galleons già di per sé rappresentano un biglietto da visita più che eccellente, cui, come avrete modo di leggere in queste pagine, va ad aggiungersi un capolavoro annunciato di nome Kingpin.
La prima cosa che m'ha stupito è chi sta lavorando al gioco, e cioè la Xatrix Entertainment: non che abbia nulla contro la software house in questione, ma ammetto che dopo prove come i due Cyberia, Redneck Rampage e i vari mission pack per Quake e Quake2, tutto mi sarei aspettato dagli onesti programmatori statunitensi tranne che un gioco da elongazione della mandibola. Sia ben chiaro, neanche questa volta tutto quello cui stanno lavorando è farina del loro sacco, ma devo dire che per una volta forse ciò ha rappresentato un vantaggio più che uno svantaggio: con a disposizione engine quali quelli di Quake2, Unreal e Messiah, infatti, che bisogno c'è di stare a spremersi le meningi?
Nessuno, ed è per questo motivo che i risultati ottenuti graficamente dalla Xatrix sono così mirabolanti, come potete vedere dalle foto presenti in queste pagine: il team americano ha preso l'engine della id Software, ci ha aggiunto tutti quegli effetti luminosi che hanno reso famoso il caposaldo targato Digital Extremes/Epic Megagames e, infine, ha tratto non poco ispirazione, per la realizzazione dei personaggi, dal futuro gioco di Dave Perry. È ovvio che a domanda diretta l'unico engine ad essere stato menzionato dai programmatori sia stato quello di Quake2, ma di fronte a fiamme frattaleggianti e a personaggi composti da centinaia di poligoni come in Messiah, ogni sospetto è lecito, tanto più che Xatrix e Shiny Entertainment lavorano

Altra foto di gruppo per la mala al soldo di Kingpin; è bello vedere come ogni personaggio abbia una propria caratterizzazione, chi con gli occhiali, chi col maglione a strisce, chi ancora con la salopette. Speriamo però non programmino nessuno con le psichedeliche camicette hawaiane del Barone Bossetti...

Nella Creative dimension

i suoni non li ascolti soltanto. Senti anche da che parte arrivano

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà. Immagina anche le più evolute schede audio e le più avanzate tecnologie per la diffusione del suono in combinazione fra loro per dar vita al nuovo Enviromental Audio, l'ambiente dove il suono 3D tocca i livelli più elevati di realismo e precisione.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera del suono dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

La scheda Sound Blaster Live! ™ e i diffusori FourPointSurround™ rendono unico l'Environmental Audio™ per darti:

- Un'eccezionale purezza del suono, così reale da sembrare dal vivo.
- Un perfetto posizionamento sonoro tridimensionale e un pieno effetto Surround.
- Un ambiente audio estremamente realistico per dare il meglio ai nuovi giochi 3D.
- Un'elaborazione del suono così professionale da riprodurre la musica a un livello superiore.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Schede Audio **Schede Grafiche** **Altoparlanti** **PC-DVD** **Video**

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

In Kingpin è possibile zoomare a piacimento per meglio vedere cosa accade in lontananza: nello specifico, attraverso una rete (e già questa è una finezza), possiamo vedere un tizio che pare accordarsi con una nota luridona del luogo. Dalla faccia che fa lui, i prezzi non devono essere molto abbordabili...

entrambe per l'Interplay...
Ma non voglio certo stare qui a fare l'investigatore dei fatti altrui, per cui dal campo delle illazioni mi sposterò a quello delle prove documentate, dei fatti certi, cominciando magari col darvi un abbozzo della trama del gioco, così, giusto per farvi avere un'idea di ciò che vi attenderà quando, con manine esitanti, tra qualche mese vi troverete a guardare la scatola di Kingpin sullo scaffale del vostro pusher videoludico di fiducia.
In un mondo ormai ridotto allo sbando, dove la violenza è l'unico stile di vita possibile, un'intera città è nelle mani di un boss che ne controlla qualsiasi traffico, lecito o illecito che sia. Il suo nome è Kingpin e chiunque rientri nella classificazione di ladro, assassino, pappa, spacciatore o truffatore, deve fare capo a lui, volente o nolente.
Da poco, però, un piccolo malavitoso ha iniziato a reclutare la vera feccia, coloro che non sono stati ritenuti affidabili neanche dallo stesso Kingpin. Questa banda ha iniziato una sanguinosa guerra con gli scagnozzi del boss, guerra che ormai si protrae senza sosta e senza quartiere. Se non l'aveste ancora capito, il capo di questo nuovo gruppo siete proprio voi.
Già qui, l'attenzione del videogiocatore medio si dovrebbe impennare: insomma, dopo anni passati a impersonare eroi e benefattori, già fa piacere il fatto di avere di fronte un titolo dove non si dovrà aiutare una vecchietta poligonale ad attraversare le strada. Non che il buon vecchio Duca della 3D Realms fosse uno stinco di santo, ma quanto meno le motivazioni che lo spingevano a combattere gli alieni erano le migliori: evitare che i marziani ci rubassero le donne!
Nel nostro caso, invece, il potere fine a se stesso sarà la nostra sola meta... Niente da strapparsi i capelli, obietteranno magari i più scettici: in effetti questi signori avrebbero anche ragione, dato che non sarebbe certo la prima volta che impersoneremmo il ruolo del cattivo. Quello che però comincia a interessare del gioco della Xatrix è la sua struttura e la libertà di movimento concessa a chiunque lo provi.
Kingpin è infatti suddiviso in 7 episodi, per un totale di 24 livelli: ebbene, pare che non solo ci si potrà spostare liberamente di livello in livello (purché all'interno dello stesso episodio), ma che si verrà addirittura indotti a farlo. Questo significa in altre parole che si potrà passare dal livello uno al cinque e quindi da questo a quello iniziale, per andare magari a raccogliere un oggetto che potrebbe tornarci utile ai fini del prosieguo dell'avventura.
"Avventura", direte voi? Già, rispondo io: avventura. In effetti è questa la prima vera novità del gioco, dato che la possibilità di tornare sui propri passi è sempre stata presente dal primo Quake 2 fino ad arrivare al più recente Half Life: nel titolo in questione non si dovrà andare semplicemente in giro a fare la pelle agli avversari, ma anzi si dovrà interagire con gli altri personaggi parlando loro secondo un set di domande e risposte prestabilito dai programmatori della Xatrix.
Tradotto, Kingpin non inizierà come un normale shooter, dove finita l'intro si inizierà già a sparare, ma al contrario come un'avventura vera e propria. Si andrà in giro, si prenderà confidenza col territorio, si incontrerà e si interagirà con la gente per strada e, in altre parole, ci si farà un'idea di quello che si dovrà fare. Anche in questo caso, va detto, ci sono arrivati prima i Valve, però fa piacere constatare come le buone idee finiscano per attecchire sempre.
Superata quindi questa prima fase di esplorazione, volenti o nolenti si finirà per imbattersi in una banda che non gradirà particolarmente la nostra presenza, il che di fatto darà il via alla sezione arcade vera e propria. Questa alternanza tra parti meditate e altre di azione pura e semplice pare essere uno dei punti di maggiore orgoglio della software house americana, che infatti insiste particolarmente su questo tasto. A tal proposito va detto che l'apice dell'arcade lo si raggiungerà durante le sezioni di intermezzo, definite ambiguamente dalla Xatrix come "Trans sections" (voglio dire, si sa che faremo i magnaccia ma non di quale genere di "mercanzia"), durante le quali si dovranno pilotare vari tipi di veicoli coi quali ci sposteremo da una locazione all'altra (cambiando quindi episodio). Giusto per dare un'idea, oltre che a macchine e a gatti delle nevi (niente allusioni, please), pare che a un certo punto ci troveremo costretti a governare un bizzoso jet-pack, il che la dice lunga. Questa alternanza tra sezioni arcade e adventure non è però necessariamente invariabile, nel senso che spesso a una parte di pura azione ne seguirà un'altra simile, facendoci rimandare ben più in là il momento in cui potremo tirare un po' il fiato. È questo il caso del terzo episodio, che di nome fa Mountain Fortress, che fin dall'inizio ci farà rimpiangere di non essere rimasti là dov'eravamo prima.
Come potrete notare anche voi, più si parla di questo Kingpin e più si finisce per esserne attratti. Ma d'altronde, come si potrebbe restare impassibili di fronte a un gioco che ci porrà di fronte a una varietà di personaggi delle nature più disparate? Già, perché nelle strade non troverete solo gli scagnozzi delle bande rivali, ma anche mamme, bambini, punk, poliziotti, agenti federali, vigilante, negozianti e altro ancora, ognuno dei quali pronto a interagire con voi e ad aiutarvi così come a ostacolarvi. Da notare che la suddetta interazione non si limiterà solamente ai dialoghi, con relativi scambi di informazioni, ma anche alla vendita e all'acquisto di oggetti. È il caso dei proprietari dei banchi dei pegni, dai quali potrete andare per comprare ma anche per vendere ciò che avete raccolto nel corso del gioco. Ciò significa che prima di prendere un oggetto non dovrete pensare solamente in termini di "va bene per le mie armi" oppure "può migliorare lo stato della mia salute", ma

Convinto di non essere osservato, un facinoroso si gratta vistosamente gli zebedei di fronte all'indiscreto obiettivo dell'intraprendente reporter redazionale (cioè io). Speriamo non si accorga della mia presenza o temo me la dovrò dare a gambe...

Su, in posa... cooosì, di trequarti... ora metti bene in mostra il mitra... cooosì va bene, sì, adesso sorridi... sorridi, dai... ho detto sorridi! Niente da fare, dovrò dire a quelli della Xatrix di variare un po' le skin della faccia dei personaggi di Kingpin!

Tre sicari si accertano che la loro vittima sia veramente morta. Io, invece, prendo una foto dall'alto per mostrarvi come in Kingpin le ombre dei personaggi siano finalmente ricreate in modo fedele alla realtà e non con gabole di sorta come anche nel recente Hexen2.

In Kingpin le cose possono finire in due modi: a parolacce o a schifio. In entrambi i casi, è sempre meglio avere un mitra a portata di mano...

E COME DISSE IL CANE, MI FIDO...

Con questa incredibile botta di umorismo (incredibile perché il Ciccio scherza una o due volte all'anno, non di più), il buon Jacopo Prisco mi apostrofò un paio d'ore fa quando gli telefonai per chiedergli come si scrivesse il nome della razza del cane che vi farà compagnia in Kingpin. Ebbene, il losco personaggio di cui sopra, dall'alto della sua cultura canina nonché molare, se n'è uscito con una risposta che non ha convinto nessuna tra le persone che vivono nel mio appartamento, per cui è stato giocoforza installarsi Encarta e dare un'occhiata. Al che mi sono domandato "ma quanti di voi conosceranno bene i rottweiler?" e, da questo interrogativo, è nato quello che forse potremmo definire uno dei box più inutili che la gloriosa storia di TGM ricordi. Ma d'altronde, come dicevano i latini, "semel in anno licet insanire", per cui eccovi cosa dice in proposito l'enciclopedia di Bill Gates...

"Rottweiler: Razza di cani da lavoro, probabilmente discendente da un cane utilizzato dai soldati romani per guidare le mandrie e difendere gli accampamenti. Cani da mandria di questo tipo furono utilizzati in Germania, a partire dall'Alto Medioevo fino alla metà del XIX secolo, ed erano diffusi soprattutto nella città di Rottweil, sede di mercato, da cui presero il nome. La razza rifiorì all'inizio del XX secolo, quando questi animali cominciarono ad essere impiegati come cani poliziotto. I rottweiler sono di grande taglia, robusti e intelligenti: tutte caratteristiche che ne fanno degli eccellenti cani da guardia. Il pelo, corto e ruvido, è nero, con focature o macchie marrone scuro, mentre la coda, corta, viene portata orizzontalmente. L'altezza al garrese del maschio va dai 61 ai 69 cm e quella della femmina, dai 56 ai 63 cm. Il Rottweiler, nonostante la fama di cane estremamente aggressivo, è un animale calmo e sollecito che si presta altrettanto bene alla guardia come alla compagnia. Da adulto raggiunge un peso variabile tra 41 e 50 kg".

Bene, ora che sapete tutto potrete usare al meglio il vostro simpatico amico: se finirete il gioco prima degli altri, una parte del merito andrà anche a questo box, non è vero?

anche "quanto vale" e "a quanto lo posso rivendere". Insomma, un ulteriore passo avanti nell'interazione con ciò che virtualmente ci circonda, tema questo su cui i programmatori paiono essere sempre più sensibili, come dimostra lo stesso Sin della Ritual Entertainment.

Le sorprese che però Kingpin ha in serbo per noi non finiscono certo qui: una menzione credo la meriti il fatto che, come si poteva intuire anche da quanto detto più sopra, nel gioco non sarete soli. Innanzitutto, parte vitale ai fini della prosecuzione della vostra carriera da malavitoso sarà il reclutamento e l'assegnazione di incarichi ai vostri scagnozzi.

Come già enunciato, i migliori sono già sotto l'ala protettrice del boss della città e quindi voi dovrete reclutare tutti quegli elementi che siano che siano sfuggiti ai talent scout di Kingpin ma sui quali sia possibile fare anche un minimo di affidamento. A questi gentiluomini spetterà non solo il compito di proteggervi ma anche quello di portare a termine dei lavoretti che voi dovrete commissionare: quale sarà l'influenza di questi incarichi nel contesto generale del gioco non ci è ancora dato saperlo, ma spero vivamente che non si tratti di un'opzione marginale di puro contorno.

Se quanto detto vi solletica particolarmente, allora preparatevi perché qui viene il bello: in alcune fasi del gioco potrete anche contare sul vostro fido rottweiler!!! Il sottoscritto ha infatti potuto assistere basito, in quel dell'ECTS, all'illustrazione di tutto quello che è possibile fare col cane in questione, che potrà infatti essere utilizzato per difendervi dai nemici, attaccarli a sorpresa, ma anche per segnalarvi la presenza di avversari nei paraggi e dettarvi quindi il giusto tempo degli attacchi. Tanto per darvi un'idea, si voleva fare un'imboscata a uno spacciatore senza che questo si accorgesse della nostra presenza: arrivati al punto dell'agguato abbiamo lasciato il cane vicino a un incrocio e noi abbiamo girato l'angolo. Quando, non sospettando ovviamente nulla, il malcapitato s'è trovato a passare vicino al nostro amico a quattro zampe, questi ha abbaiato, al che siamo sbucati in mezzo alla strada e abbiamo freddato l'inerme criminale a colpi di mitra. Non certo da far vedere nelle scuole ma dannatamente divertente.

Sotto delle luci che una volta erano esclusiva di Unreal, due loschi figuri si affrontano in un'atmosfera da resa dei conti: il tizio sullo sfondo pare dire "ehi, non è colpa mia se non ho da darti la ricevuta del ristorante", mentre quello di spalle mi assicurano dica "e allora chi me la rimborsa la trasferta di Londra?" (se non l'avete capite, non fa niente).

Come starete ormai capendo, allora, Kingpin è un gioco in cui non basta avere il grilletto facile e riflessi peggio di quelli di uno specchio, ma un arcade/adventure in cui si deve usare anche la testa. E così come lo faremo noi, lo faranno anche tutti i personaggi gestiti dall'intelligenza artificiale che, come ogni volta, viene definita eccezionale ma che, nello specifico, lascia ben sperare. Innanzitutto le diverse reazioni possibili: avvicinatevi a un buttafuori e mostratevi particolarmente aggressivi. A seconda del suo carattere questo potrà lasciarvi passare oppure potrà reagire in modo aggressivo, dapprima insultandovi e poi, nel caso vi rivelaste particolarmente insistenti, estraendo la pistola e facendo fuoco. Ovvio che a questo punto vi troverete costretti a rispondere per le rime. Stesso discorso, ma a parti invertite, qualora vi dimostriate troppo timidi e flebili, peggio del Bossetti di fronte alle magagne burocratiche dell'Ufficio Immigrazione cubano. I sentimenti che quelli della Xatrix dicono di aver instillato nelle loro creature virtuali sono aggressività, paura, eroismo, vendetta e pietà: inutile dirlo, la fantasia vola verso tutte le possibili situazioni in cui ci di potrebbe venire a trovare, e ci si trova subito intrigati da questo Kingpin, che però non ha ancora finito di stupirci. Sempre restando in tema di intelligenza artificiale, infatti, credo vada sottolineato che i boss delle bande rivali potranno coordinare gruppi composti da numerosi scagnozzi, il che significa non solo un bell'esercizio di programmazione ma anche la possibilità di sgominare gruppi di facinorosi mirando al bersaglio importante, e cioè il loro capo. Inoltre, nella malaugurata ipotesi in cui vi troviate a fronteggiare non una ma due bande, noterete come queste lavoreranno in concerto tra loro, non sparandosi addosso (come abbiamo visto numerose volte in questi anni di arcade in soggettiva) ma anzi coprendosi e aiutandosi.

Sempre in merito a virtuosismi programmatori, non si può tacere poi del sistema di calcolo dei danni: già negli ultimi tempi si è assistito a vere e proprie competizioni tra i vari team di sviluppo, volte alla ricerca dell'effetto più realistico, ma da quanto ho visto posso dire che Kingpin è al momento quanto di meglio si possa trovare in

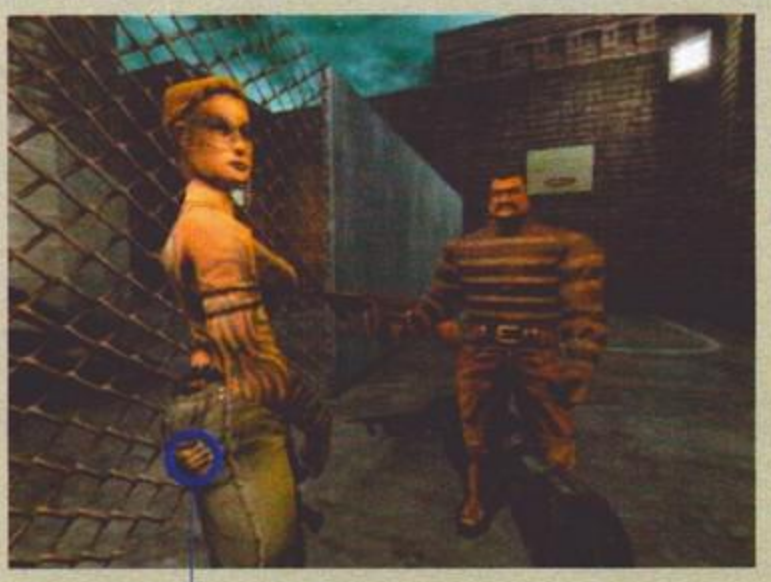
Finalmente l'accordo tra i due pare essere stato raggiunto, per cui eccoli dirigersi verso il classico bidone che di solito un certo tipo di manovalanza usa per scaldarsi nonché attrarre la clientela. Nel frattempo, noi osserviamo le fiamme frattali al cui confronto quelle di Unreal paiono essere già un ricordo...

Nonostante le vistose ferite, il fallitaccio di fronte a noi pare essere ancora pronto alla rissa. La prossima volta fate come vi ho detto nella preview e sparategli in testa, che fate prima!

Un paio di pallottole in corpo e i vostri nemici si accasceranno al suolo nei modi più disparati; notate poi le diverse skin per le zone colpite e gli schizzi di sangue, che fanno sempre folklore!

circolazione.
Sparate alla testa piuttosto che a un braccio o a un ginocchio e ne vedrete le conseguenze: l'unica perplessità nasce dal fatto che, quando qualche mese fa ho visto girare il gioco, le intelligenze artificiali dei vari personaggi non erano ancora esenti da difetti, il che significa che avvicinarsi a sorpresa e sparare un colpo alla tempia era cosa non solo troppo facile ma anche eccessivamente remunerativa. La mia speranza è allora che nella versione finale del gioco sia meno facile sparare al bersaglio piccolo che non a quello grosso, altrimenti si finirebbe col semplificare un po' troppo le cose a nostro favore, difetto questo che, a mio avviso, affligge anche Sin.
Proprio ricollegandosi a quest'ultimo titolo, di Kingpin si fa notare anche un'intelligente e intuitiva disposizione dei power-up: già la texana Ritual, infatti, ha dimostrato attenzione a tal proposito, ma credo che la parola definitiva spetti ancora una volta alla Xatrix, che ha fatto quello che un po' tutti noi ci aspettavamo da tempo: ha usato la logica.
Dimentichiamoci allora di mitragliatori in cucina e di medikit abbandonati in mezzo alla strada: armi e munizioni le si trovano in armeria o le si sciacallano a chi abbiamo appena steso, i bonus per la salute li si raccoglieranno solo a patto di trovare un dottore. Semplice, ma non ci hanno ancora pensato in molti...
E così, piano piano, si passa dall'enunciazione di quanto scritto nelle press-release alle impressioni di gioco vere e proprie. La prima cosa di cui parlare è la grafica, semplicemente superba, spettacolare, stratosferica... tutto quello che volete, insomma. Mai m'era capitato di vedere personaggi così realistici in un gioco, così veri nelle movenze e nel loro modo di comportarsi o parlare. Alle volte capita di girare un angolo e di trovare due tipi poco raccomandabili che parlano di fronte a un falò improvvisato con un bidone dell'immondizia: la prima tentazione non è quella di sparargli, come accadrebbe in qualsiasi altro gioco, ma quella di starli ad ascoltare, vedere cosa fanno, parlargli magari. Ovvio, dopo un po' ci si fa l'abitudine

Altra foto capolavoro: zoomata su un gruppo di poco di buono che pattuglia un edificio mentre il personaggio al centro sta in posa per farci vedere le magnifiche trasparenze presenti in Kingpin. Un grazie a questi signori per la loro disponibilità.



Ebbene sì, dopo la terza foto che le dedico, ammetto pubblicamente che la tizia di questa foto m'attizza! Sarà il pantalone stracciato tatticamente sul gluteo, sarà il florido seno, saranno i tatuaggi tribali che promettono emozioni ancestrali... che sia anche perché a me ha detto che la dà gratis?

e ci si comporta diversamente, ma le prime volte, beh, come dice il proverbio, non si scordano mai. Altra cosa che mi ha lasciato basito è stata la neve: ebbene sì, sulla città che volete conquistare non sempre splenderà il sole ma alle volte nevicherà pure. Quel che però stupisce è come questo effetto atmosferico sia stato realizzato, ancora meglio che non in Need For Speed III: dimenticatevi degli artifici cui avete assistito finora e pensate alla neve vera e propria, coi fiocchi che vengono calcolati in tempo reale dal vostro PC, che si ingrandiscono o si rimpiccioliscono a seconda che vi ci avviciniate o allontaniate. Un esempio della bontà delle mie affermazioni deriva dal fatto che, a un certo punto, uno dei programmatori ha attivato il cheat per far nevicare: ebbene, i primi fiocchi sono apparsi in alto in cielo e hanno iniziato a cadere piano, spinti dal vento, fino a che, dopo vari secondi, non hanno toccato terra. In altre circostanze ci si sarebbe trovati invece di fronte a un cambio repentino del tempo, magari con una texture di finta neve in primo piano.
Passando dalle certezze ai dubbi, una cosa che lascia perplessi è non solo la violenza insita nel gioco in sé, quanto la pesantezza di certi dialoghi. Ora non voglio stare qui a fare il benpensante, ma un gioco in cui dopo aver sparato alla testa di uno spacciatore si può anche infierire a colpi di "motherfucker" e "fuck off", lascia immaginare quali critiche finiranno per abbattersi su Kingpin nello specifico e, in generale, sul nostro mondo videoludico, che è nel mirino dell'opinione pubblica dai tempi di Carmageddon. Ovviamente si tratterà di una bella gatta da pelare sia per chi tradurrà il gioco sia per la casa che lo distribuirà sul suolo nazionale, che sarà meglio si prepari fin da ora ad allertare i propri PR.
Dando una rapida occhiata a quanto scritto, mi accorgo di non avere purtroppo particolari informazioni sulle armi a disposizione: da quello che ho potuto vedere l'impostazione è alquanto realistica con uno sguardo allo stile anni '30, il che lascia supporre che non ci troveremo a sconfiggere Kingpin e la sua cricca a colpi di eight-ball o di rail-gun, ma attualmente non mi è stato comunicato neanche se ci sarà una o due modalità di sparo. Vorrà dire che lo scopriremo in sede di recensione.
Come già detto a suo tempo non ricordo bene dove, le cose belle nella vita le si pagano. Non fa eccezione l'hardware

"In ginocchio da teeee... in ginocchio da teeee..." (vabbè, poi non mi ricordo più come continua)

richiesto per far girare tutto questo bendiddio grafico, che si dimostrerà bizzoso e recalcitrante a meno che non possediate almeno un P200 con 32MB di RAM, circa 280MB di spazio su hard disk, nonché una scheda con chip Voodoo e Voodoo2 (occhio quindi che al momento è un gioco OpenGL e non Direct3D, con tutti i problemi che ne derivano in termini di supporto). Ammetto che questa scelta mi lascia alquanto stupito, dato che ormai di acceleratori grafici in giro ce n'è tanti e non supportarli tutti significherebbe autoescludersi da una buona fetta di mercato, ma d'altronde carta canta e la press-release parla chiaro: vedremo in futuro se questa linea di condotta verrà mantenuta o meno. Posso dirvi che ho avuto modo di vedere il gioco accelerato da entrambe le versioni del chip 3Dfx e che le differenze le si vedono soprattutto in termini di palette (da leggersi "palett") di colori: particolarmente vivace quella ricreata dal Voodoo2, smorta e tendente al grigio quella del chip della prima generazione.
Quel che è certo, comunque, è che queste esose richieste hardware sono pienamente giustificate da un gioco che promette di essere il prossimo termine di paragone nel campo degli sparatutto in soggettiva. E se le cose andranno come devono andare, l'acquisto di Kingpin potrebbe essere una di quelle offerte che non potete rifiutare...

Software Universe®

CONSOLLES department

PUNTO VENDITA BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA CINISELLO B.- MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

NOVITÀ IN USCITA - PRENOTATELI TELEFONICAMENTE

GAMES CD

3-D Ultra Pinball Creep Night	39.900
Actua Ice Hockey	99.900
Actua Soccer 2 (Ita)	49.900
Actua Soccer Club Edition	49.900
Actua Tennis	Telefonare
Adidas Power Soccer	89.900
Afterlife	49.900
Age Of Empires	99.000
Air Warrior 3	99.900
Ar'kritz	39.900
Baseball Pro '98	79.900
Battle Zone	99.900
Beast & Bumpkins (Ita)	49.900
Black Dhalia	Telefonare
Blade Runner (Ita)	109.900
Bomba: '98	Telefonare
Broken Sword (Ita)	49.900
Caesar 2 + Lords Of The Realm 2	109.900
Calcio Manager	Telefonare
Championship Manager 2	29.900
Chasm The Rift	88.900
Civilization 2	69.900
Combat Chess	99.900
Conquest Earth	99.900
Controffensiva	79.900
Dark Omen	99.900
Dark Reign	89.900
Davis Cup Complete Tennis	49.900
Deathmatch Maker For Quake	29.900
Die By The Sword	99.900

Die Hard Trilogy	49.900
Doom 2	49.900
Doom Trilogy	69.900
Dragon Lore II (Ita)	49.900
Duke Nukem Forever	Telefonare
Eastern Front	99.900
EF 2000	49.900
Egypt 1156 A.C.	99.900
Excalibur 2355 A.D.	99.900
F1 Racing Simulation	89.900
F-16 Fighting Falcon	39.900
Fatal Racing	49.900
FIFA '97 (Ita)	49.900
FIFA '98 (Ita)	79.900
FIFA Soccer Manager	49.900
Fighting Force	99.900

GAMES CD

Flight Unlimited 2	114.900
Formula 1 '97	99.900
Forsaken	Telefonare
G-Nome	39.900
Gobliiins	49.900
Golden Collection 1	94.900
Golden Collection 2	94.900
Golf Sierra Sports	82.900
Heavy Gear	89.900
Hell	49.900
Hexen	49.900
Hexen 2	89.900
Hyper Blade	49.900
Imperialism (Ita)	Telefonare
Incoming	Telefonare
Independence Day	49.900
Jedi Knight Dark Forces 2	94.900
Jedi Knight Mysteries Of The Sith	69.900
Juggernaut For Quake 2	49.900
Kick Off '98	79.900
Korea F/A-18 Hornet	79.900
Lands Of Lore 2 (Ita)	99.900
Last Rites	49.900

Lego Island (Ita)	99.900
Links 386	39.900
Lords Of Magic	99.900
Mace	Telefonare
Madden '97	49.900
Madden '98	99.900
Master Of Orion 2 (Ita)	39.900
MDK	39.900
Men In Black	89.900
Myth (Ita)	99.900
Nascar Racing 2	39.900
NBA '98	94.900
NBA Live '97	49.900
Need For Speed 2	49.900
Need For Speed 3	Telefonare
NHL '97	49.900
NHL '98	99.900
NHL Breakaway '98	Telefonare
Nitroracers	64.900
Obsidian	99.900
Outlaws (Ita)	49.900
Outpost 2	99.900
Perfect Racing	49.900
Plane Crazy	Telefonare
Rama (Ita)	39.900
Rebellion	Telefonare
Red Alert Aftermath	49.900
Red Alert Counterstrike	49.900
Red Line Racer	89.900
Return To Zork	49.900
Rise Of The Shadowhand	64.900
Riven (Ita)	99.900
Safecracker	39.900
San Francisco Rush	Telefonare

GAMES CD

Screamer Rally	69.900
Scudetto '97-'98	69.900
Scudetto 2	39.900
Sega Worldwide Soccer	89.900
Sensible World Of Soccer 2000	Telefonare
Seven Kingdoms	99.900
Seventh Legion	89.900
Shadow Warrior	89.900
Shadowmaster	94.900
Shadows Of The Empire	49.900
Sierra Sports Fly Fishing	79.900
Sim City 2000	49.900
Sim Copter	49.900
Sim Isle	49.900
Sim Tower	49.900
Star Trek Pinball	99.900
Star Trek Secret Of Vulcan Fury	Telefonare
Starcraft	99.900
Steel Panthers 3	99.900
Sub Culture	79.900
Syndacate Wars	49.900
Ten Pin Alley	49.900
The Riddle Of Master Lu	29.900
The Tone Rebellion	99.900
The Ultimate RPG Archives	99.900
Third Millenium	Telefonare
Thunderhawk 2 Firestorm	39.900
Tomb Raider	39.900
Tomb Raider 2 (Ita)	99.900
Tower Of Darkness	49.900

Ultimate Race Pro	69.900
Unreal	Telefonare
Urban Runner	49.900
USNF'97	49.900
Virtual Springfield - Simpsons	84.900
Wall Street Trader '98	89.900
Warbreeds	79.900
Warcraft 2 (Ita)	69.900
Warlords 3	94.900
Wing Commander Prophecy	59.900
X-Files (Ita)	Telefonare
X-Wing Balance Of The Power	64.900
X-Wing Vs. Tie Fighter	49.900
Zero Zone (Ita)	Telefonare
Zombieville	79.900
Zork Grand Inquisitor (Ita)	94.900

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

TELEFONA AL 02 - 422.26.84

Le Formiche sanno risparmiare...formichi anche Tu?

Pentium II 233 Mhz - Case Minitower ATX
64Mb SDRAM - HD 4,3Gb (U-ATA)
SVGA AGP 4Mb (con Uscita TV)
SB Creative 16 con Radio - CD24x
Mouse PS/2 - Tastiera PS/2 - Works 4.5 CD
Windows 95CD

= L. 2.299.000
PREZZI IVA INCLUSA

Monitor 15" digitale + Casse acustiche **L. 399.000**

INTERNET
Abbonamento 12 mesi full time in offerta acquistando una enciclopedia su cd-rom
a lire 49.900
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Tel. 02 - 42 300

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesitandria - Milano

PC CD-ROM

ROBERTA WILLIAMS'

KING'S QUEST®

LA MASCHERA DELL'ETERNITA'™

su la maschera!

king quest viii non è un sogno... ormai è realtà! e l'eroe dell'ottavo episodio della mitica saga è connor mac lyrr, l'unico scampato alla magia di uno spirito maligno che ha trasformato tutti gli uomini in pietra.

se sei un amante dei giochi d'avventura e d'azione, caschi bene: scritta dalla mitica roberta williams, **questa è la storia più interattiva e coinvolgente di tutti i tempi** ed è accompagnata da una prospettiva in 3d senza precedenti, che ti permette di esplorare (in prima o in terza persona e con una totale libertà di movimenti) universi che prima sembravano inimmaginabili!

la sfida che ti attende, è davvero impegnativa: in 7 mondi incantati dovrai confrontarti con oltre 70 tra personaggi e mostri diversi (silfidi alate, diavoli della palude e cavalieri fantasma), risolvere enigmi e accettare sfide che supererai solo se ti dimostrerai il più astuto e il più forte.

ma nel gioco tutto ruota intorno alla maschera dell'eternità che è stata rotta (in 7 pezzi dispersi dai venti) e che dovrà essere ricomposta dal protagonista di questa avventura... cioè da te. pensi di farcela?

SIERRA™ STUDIOS

LEADER
Qualità Interattiva.

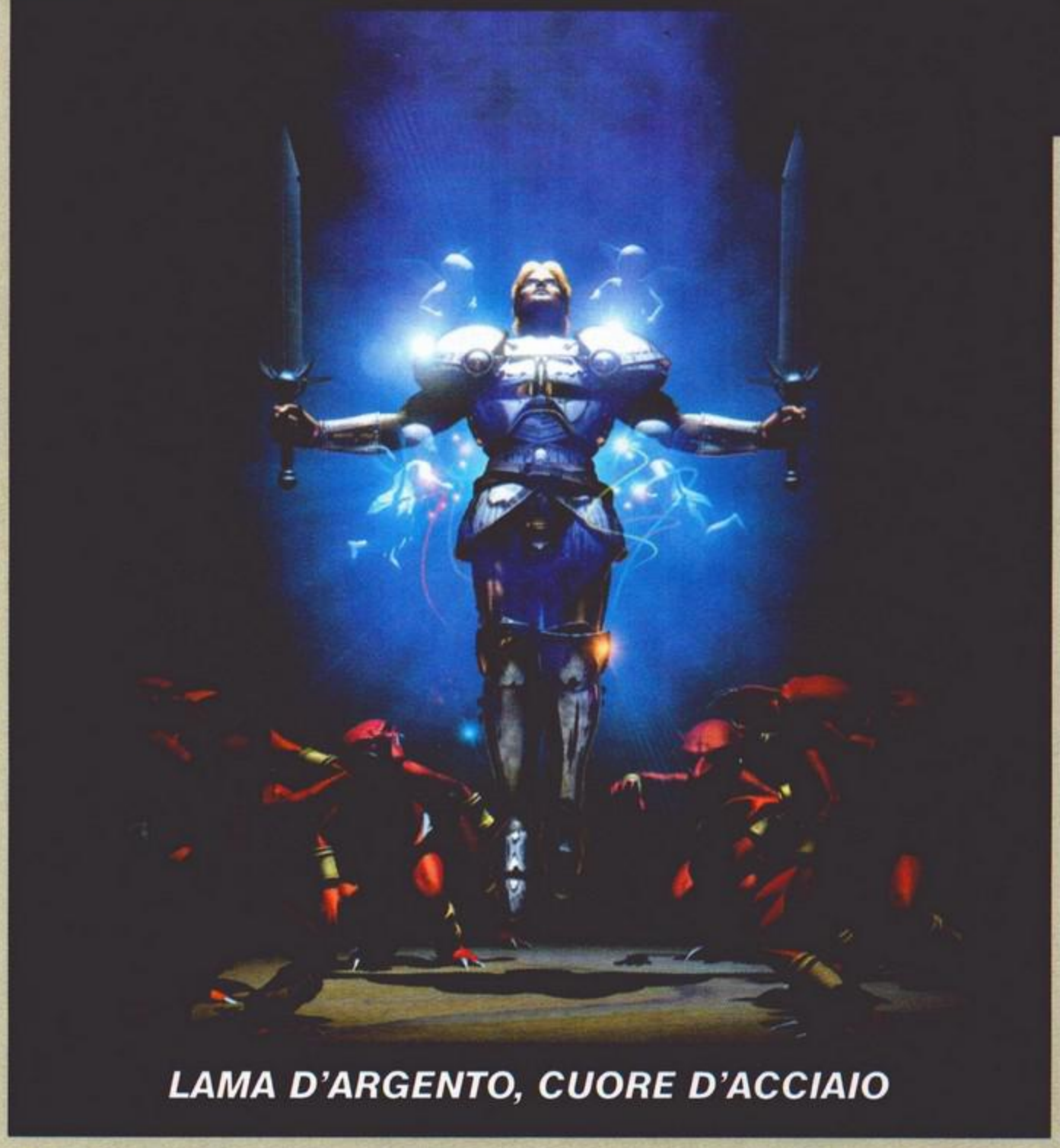
Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95, Lettore CD-ROM 2X, Pentium 90, 16 Mb RAM, SVGA 640x480 a 256 colori (Local Bus Video racc.), Soundblaster o 100% comp. Win. , Scheda sonora, Tastiera, Mouse.
Consigliati: Pentium 166, Lettore CD-ROM 4X, 3D card.

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

TITOLO: *SILVER*
SVILUPPATORE: *INFROGAMES*
USCITA PREVISTA: *FEBBRAIO '99*



LAMA D'ARGENTO, CUORE D'ACCIAIO

L'eterna lotta tra il bene e il male.

A cura di Alessandro 'RPG' La Spada

meno fatevi un favore e leggete le prossime pagine. Non certo per la qualità dei miei testi, che non sta a me giudicare, quanto perché si parla di Silver, un nuovo RPG della Infogrames che a prima vista ha tutte le carte in regola per lottare ad armi pari con Final Fantasy VII. Il gioco è in dirittura d'arrivo e sarà pronto per i negozi nel momento in cui leggerete queste righe: visto che sia Baldur's Gate sia Fallout 2 alla fine sono usciti, mica vorrete restare senza niente da aspettare, no? E allora leggetevi questa preview e ricominciate a sbavare.

IL DESTINO DI JARRAH

Questa volta la situazione parte al contrario, perché al posto di esserci un mondo in procinto di cadere nelle mani del male, ci troviamo in un mondo già dominato dalle forze oscure. Il povero David, fosse per lui, starebbe tranquillo nella sua casa

Se quell'esplosione infuocata deriva da un incantesimo, io VOGLIO sapere il suo nome!

lasciando pure che sia il malvagio Silver a governare il pianeta... Ma il destino ha deciso diversamente: Silver, che come potete vedere dalle immagini non è proprio il gemello di Antonio Banderas, s'invaghisce di Jennifer, la ragazza di David, e l'approccio più affascinante che conosce è quello di rapirla e portarla in un posto segreto. David, che comunque nella sua vita non è sempre stato un buono (forse è per questo che cercava di tenersi fuori dalla mischia), non può fare altro che gettarsi alla ricerca dell'amata, affrontando

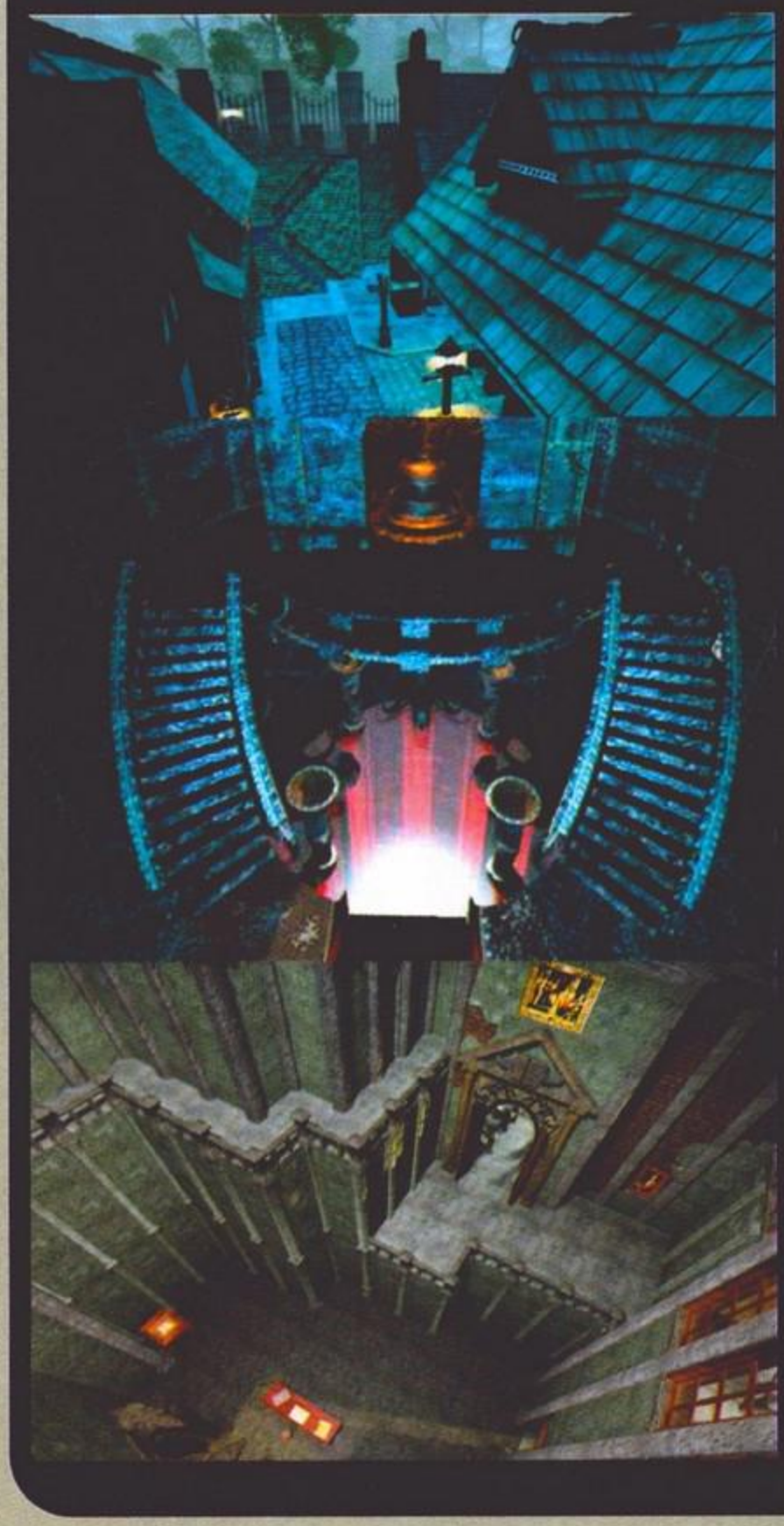
Il primo che si azzarda ad aggiungere "Burattino" al titolo (ve la ricordate la sigla di Pinocchio?) sarà immediatamente fucilato, sebbene non da me visto che non sarei fisicamente in grado di farlo. Alla settima ora di digitazione, e dopo aver scritto ben tre articoli che, mea culpa, avevo continuamente rimandato, ormai le dita mi vibrano a una velocità tale che, se mi mettessero in mano una Magnum, sparerei tutti i colpi in due secondi. Con la conseguente irritazione dei vicini, visto che per giunta è notte fonda e se sbadiglio troppo forte rischio che si svegli qualcuno al piano di sotto (diciamo che i muri dell'appartamento in cui abito non sono esattamente insonorizzati...). Va beh, vuol dire che per stavolta non prenderò nessun provvedimento nei confronti di chi sfotte, ma per lo

Se fosse solo per i tre personaggi là in basso, la schermata potrebbe tranquillamente appartenere a Final Fantasy VII. Ma il fondale è più bello.

La taverna che si protende verso lo schermo è fatta così bene da riuscire quasi a intimorire!

PANORAMI MOZZAFIATO

L'utilizzo dei fondali fissi renderizzati permette ai grafici di conseguire un livello di dettaglio, oserei dire 'artistico', neanche lontanamente immaginabile in un ambiente poligonale (almeno allo stato attuale della tecnologia). E questo a ulteriore conferma della mia teoria sul primato della visuale isometrica rispetto a quella in prima persona. Ma questo è un altro discorso... Godetevi alcuni fondali di Silver, e ricordatevi che durante il gioco dovrete stare attenti non certo a questi ma ai personaggi che li percorreranno!



un'avventura che graficamente ricorda lo stile della Square. I fondali del gioco saranno schermi fissi renderizzati, ma su di essi verranno inseriti personaggi completamente in 3D e con un'animazione incredibilmente fluida. L'engine sviluppato dai programmatori ha consentito loro di differenziare persino l'intensità dei riflessi della luce sui diversi materiali. E questo vale anche dal punto di vista fisico: una freccia che atterra su un pavimento di marmo rimbalzerà o scivolerà, mentre una freccia che dovesse atterrare su un pavimento di legno potrebbe tranquillamente piantarvisi (o forse si dice piantarcisi? O forse piantarvicisividicisi? Boh...). Vi sarà supporto specifico per le schede acceleratrici, anche se al momento non è dato sapere con precisione le differenze tra le due versioni.

Come potete vedere dalle foto, lo stile del gioco è orientaleggiante, magari non nelle facce dei personaggi ma sicuramente nei loro nomi e nella storia. David e chi lo aiuterà sono considerati i 'Puri', coloro che si battono per il bene, mentre Silver e i suoi scagnozzi sono gli 'Impuri', privi di qualsiasi moralità e pronti a sacrificare il mondo intero pur di perseguire i loro interessi. Non a caso Silver è l'incarnazione della seconda entità più vecchia dell'Universo (potete facilmente immaginare quale sia la prima...): un'entità maligna che non vede l'ora di allargare i suoi domini.

I danni compaiono vicino alla vittima come in Final Fantasy VII.

Sicuramente considera Jennifer solo un'altra vittima, una delle tante che languono nelle sue prigioni. Ma stavolta è diverso: sfidare David potrebbe significare... La sua fine? Direi di sì, ma sa un po' di frase fatta: tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare, e per la precisione ci sono in mezzo tutti gli scagnozzi del Signore degli Impuri.
Per riuscire nell'impresa, David potrà utilizzare fino a otto tipi di spada e altri otto tipi di armi a distanza, oltre ad avvalersi di otto scuole di magia e, se proprio ce ne fosse bisogno, dei suoi pugni e dei suoi calci. Per ogni arma ci saranno tre livelli di padronanza. Dalle immagini sembra che la magia sia l'elemento più interessante degli scontri, caratterizzati da una certa varietà di effetti e da un'ottima qualità visiva. Vi saranno ben otto scuole, relative ai quattro classici elementi naturali più la luce, il buio e un altro paio. Moltissimi saranno gli incantesimi, anche se non è ancora chiaro come saranno gestiti: se con un sistema di memorizzazione alla D&D o con un metodo più moderno come quello di Final Fantasy. Visto il soggetto del gioco, e la sua impostazione grafica, propendo per la seconda ipotesi. La memorizzazione dei singoli incantesimi, che poi vengono cancellati al momento dell'utilizzo come fossero su una lavagna, è un metodo senz'ombra di dubbio antiquato che non ha più nessun sostenitore. In un gioco per PC, dove tutti i calcoli li svolge il computer, non c'è motivo per non usare qualcosa di più realistico (per quanto ci sia di realistico nella magia), quale per esempio i punti mana.
Sebbene l'avventura inizi con la possibilità di controllare il solo David, in seguito il gruppo diventerà più numeroso e voi sarete costretti a controllare più di un personaggio per volta. La Infogrames è molto fiducia del fatto che l'intelligenza artificiale del PC vi consentirà di concentrarvi

Vivienne è stata appena colpita, ma ha fatto in tempo a sparare un proiettile magico contro il mostro incandescente.

esclusivamente sulla strategia, senza preoccuparvi dei personaggi che, per ovvi motivi, dovrete tralasciare intanto che farete qualcos'altro. L'interfaccia cercherà di darvi una mano, fondendo nella maniera più armoniosa possibile la tastiera e il mouse. Per muoversi nello scenario basterà puntare e cliccare, due volte se vorrete correre, mentre per lanciare incantesimi ed effettuare altre azioni speciali cliccherete con il pulsante destro, causando l'apparire dell'inventario grafico. Per i combattimenti, che da quanto visto saranno numerosissimi, premendo e muovendo il mouse in avanti farete un affondo, spingendo di lato darete un colpo di taglio, mentre muovendo indietro effettuerete il classico colpo potentissimo reso famoso da Barbarian. Diventerà davvero importante padroneggiare alla perfezione questo metodo di controllo, del resto piuttosto intuitivo, in quanto Silver sarà tutto in tempo reale.

Speriamo di non dover parlare con tutti per trovare la persona che stiamo cercando...

QUANDO SI DICE LONGEVITÀ...

Per realizzare Silver ci sono voluti la bellezza di tre anni, un periodo che ormai sembra lo standard per dire ai giocatori "ci siamo impegnati davvero molto". Ben 19 persone ci hanno lavorato sopra per tutto questo tempo e, al momento di realizzarne la caratterizzazione vocale, sono stati reclutati un'altra decina di attori. Credo proprio che alla fine i nostri mestieranti del

Silver e Viv alle prese con i pirati. Notare che sta piovendo, quindi le condizioni atmosferiche saranno variabili.

O questo drago ha veramente moltissimi poligoni, o è uno sprite con le ali poligonali. Non vedo l'ora di vedere l'effetto!

NEXT

Lo vedete l'alone azzurro? Deriva da una grandiosa spadata di David!

L'incantesimo ha appena fatto 259 danni a uno dei personaggi sulla sinistra. Non credo che sia sopravvissuto!

Credo proprio che in Silver gli appassionati di magia si divertiranno un sacco!

palcoscenico abbiano avuto qualche problema di personalità, visto che in dieci hanno dato vita a cinquanta personaggi maschili e sei femminili... Uno solo è arrivato a recitare la bellezza di dieci personaggi, anche se alla Infogrames assicurano che è praticamente impossibile accorgersene! Siccome però la versione che troverete nei negozi sarà quella interamente localizzata in italiano, starà alla bravura dei doppiatori nostrani riuscire nel medesimo intento.
Un elemento che mi sembra stridente è la lunghezza del gioco. I programmatori, che ovviamente lo conoscono come le loro tasche, affermano di poterlo finire in 32 ore continuative. D'altro canto, però, affermano anche che il mondo di Silver è composto da ben 270 locazioni, alcune da visitare più di una volta per un totale di 350. A parte il fatto che di default non credo a cifre del genere (basta che in un fondale ci siano dieci inquadrature e i programmatori potranno già dire "dieci locazioni!"), mi spiegate come si fa a visitarle tutte e risolvere gli enigmi e i combattimenti in trentadue ore? Fate due conti e verranno fuori circa cinque minuti e mezzo a stanza: o Silver è uno spara e fuggi truccato da GDR, o uno dei due dati è una banfa. Spero che l'errore stia nel tempo richiesto, visto che uno dei punti forti di Final Fantasy VII era la lunghezza della trama e per batterlo bisogna affrontarlo anche su questo territorio.
Da segnalare, in chiusura, un paio d'ore globali di musiche, che allieteranno praticamente tutti i momenti del gioco. E su questo mi rivolgo direttamente alla Infogrames: metteteci qualsiasi cosa, dall'epico al metal, ma non quelle terrificanti musichette orientali!
Prima di scrivere definitivamente sulla lista della spesa il nome di Silver, bisogna mettersi d'accordo sui requisiti hardware. Stando alla Infogrames il gioco funzionerà alla perfezione su un Pentium 166 MMX con 32 megabyte di RAM e lettore CD 8x. Visto l'andamento del mercato, vi consiglio di sostituire "Pentium 166 MMX" con "Pentium 233 MMX": chi deve vendere il gioco vi direbbe che è giocabile anche se andasse a tre frame al secondo. Naturalmente sarò più che contento di essere smentito, se Silver funzionerà a pieno regime sui P166 MMX. E non dimenticatevi la scheda acceleratrice, Direct3D o Glide che dir si voglia, visto che abiliterà il gouraud shading su tutti i personaggi.
Volete sapere quando potrete godervi tutto questo? Alla fine dell'anno? E invece no: imprevisti a parte, la recensione potrebbe apparire già sul prossimo numero.

Sarà un demone o un diavolo? Bah, comunque qualsiasi cosa abbia sparato non vorrei essere il bersaglio.

END

fino ad oggi chi aveva un Nintendo rischiava di sentirsi così.

Le cose dovevano cambiare.

E sono cambiate.

XENIA EDIZIONI

OFFICIAL Nintendo® Magazine

FINALMENTE!

TUTTI I MESI IN EDICOLA

Collegati via Internet con il nuovo sito di max online

http://www.max.rcs.it

Dalla carta al PC: il "doppio" virtuale del mensile Max.

Il nuovo sito Internet ha una nuova grafica. È completamente nuovo nei contenuti, aggiornati ogni settimana.

Il 1° magazine multimediale.

Sempre pronto a dialogare e giocare con te: su Internet con Max il divertimento è assicurato.

E in più... dal CD-Rom **CyberMax** puoi collegarti al sito **Internet**

max online always "in line"

Non perdere il grande concorso di Max e dei suoi partner

Naviga, gioca e vinci con max online

In palio: ● ThinkPad 600 IBM ● 10 abbonamenti annuali a Internet offerti da COMM2000 ● 100 CD Rom CyberMax ● 100 magliette di Max

Collegamenti Internet e sistemi forniti da: comm 2000
Servizi di telecomunicazione dal 1985
www.comm2000.it

CYBER-DINTORNI

In Internet si può navigare oppure divertirsi con "Max on line": una facile "guida" perché è Max che ti accompagna a visitare i siti più belli.

DONNE & NEWS

Ti aspettano le donne e i personaggi di Max, le foto e i backstage del mitico calendario, le news più eccitanti dal mondo del cinema, della musica, della moda, i trend dal mondo dei bit, e le guide alle città di Max.

GIOCHI & INTERATTIVITÀ

"Di' la tua": con "Max on line" il protagonista sei tu! Puoi comunicare in linea diretta con i tuoi personaggi preferiti, intervenire in un dibattito, votare i cd, i film, le modelle che preferisci, e iniziare nuove amicizie con "Meeting Point".

RCS Periodici on line

TITOLO: *REDLINE*
SVILUPPATORE: *ACCOLADE X ELECTRONIC ARTS*
USCITA: *FEBBRAIO '99*

UN TERREMOTO IN QUARANTENA

Quake e Quarantine assieme? Impossibile!

A cura di un mendicante Dispe8

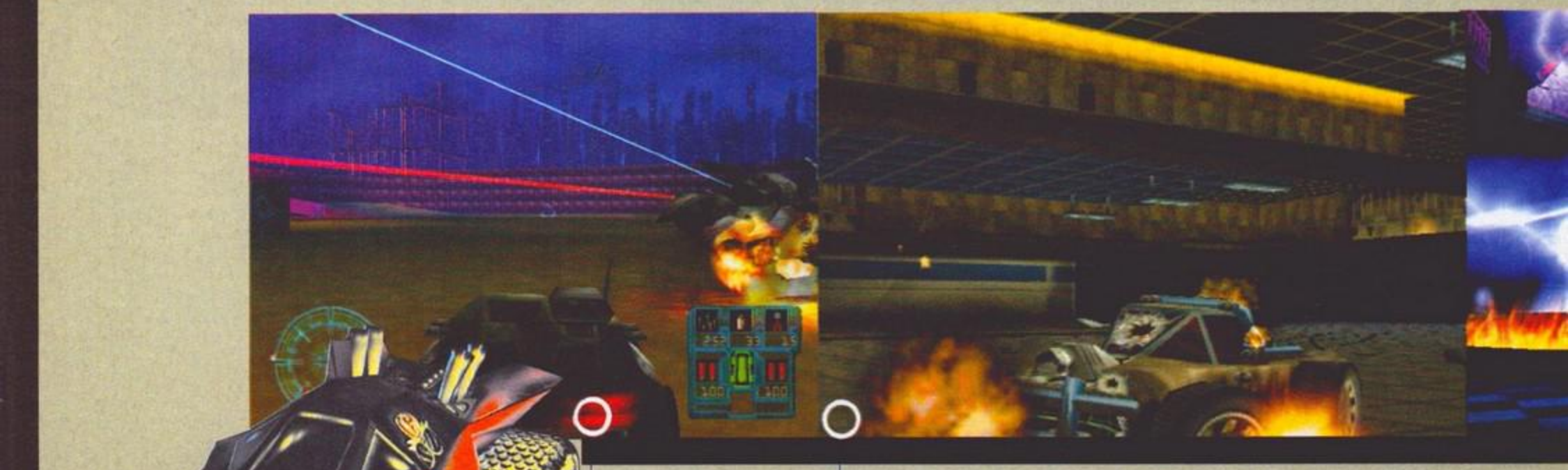
sarete costretti ad abbandonare il vostro gingillo a quattro ruote, non disperate dato che una delle vostre attività principali sarà proprio quella di impossessarvi di veicoli fermi o di mezzi avversari. Chi ha detto che ciò significa rubare? Si tratta solo di prendere in prestito un'automobile, farla a pezzi e restituirla al legittimo proprietario.
Il gioco sarà imperniato su scontri tra bande, ambientati in un futuro nemmeno troppo lontano (si parla del 2066), periodo questo devastato da morte e distruzione. Le città saranno ridotte a cumuli di macerie fumanti, le autostrade saranno piene di crateri, le foreste solo un lontano ricordo e il bene più prezioso sarà la benzina. In questo ambiente tutt'altro che amichevole le peggiori gang del pianeta si daranno battaglia per la supremazia sul territorio. In qualità di membro rampante di una

Se solo aveste potuto vedere questa sequenza in movimento anche voi sareste in trepidante attesa della versione finale di Redline

Kabooom! E del flyer non rimangono che un mucchio di rottami...

Questo brutto ceffo non è il Bossetti impigrito dalla vacanza cubana, ma uno dei tanti mostriciattoli che dovrete affrontare. Ottima la caratterizzazione dei volti.

Eppure Redline sembrerebbe proprio un curioso mix tra il celeberrimo shooter in soggettiva della id Software e il meno noto arcade sviluppato tre o quattro anni fa dalla Gametek. Non so quanti di voi abbiano giocato a Quarantine, ma quelli che ci avranno provato ricorderanno indelebile il senso di frustrazione per un titolo potenzialmente valido, ma in realtà poco gratificante, soprattutto per carenze di tipo tecnico. Lo schema di gioco prevedeva una lotta per la sopravvivenza a bordo di carcasse d'auto armate di tutto punto, in un'ambientazione decisamente post apocalittica. Violenza e distruzione globale erano gli unici imperativi e i lanciarazzi montati sul cofano dell'auto erano l'elemento di distinzione, una sorta di marchio di fabbrica. In Redline tutto ciò sarà riproposto, con un occhio di riguardo alla realizzazione grafico tecnica (ovviamente l'utilizzo di un buon acceleratore grafico è di rigore), una maggiore pianificazione strategica degli scontri e l'implementazione della gestione del proprio personaggio. L'innovazione più grande, comunque, rimane la possibilità di gareggiare e di combattere in due diverse modalità: a bordo di veicoli (da cui l'analogia con Quarantine) e a piedi (ecco l'inevitabile paragone con Quake, Unreal e qualsiasi altro gioco poligonale che non abbia come protagonista una ragazza di facili costumi con il pallino dell'archeologia...). Redline, infatti, sarà articolato in maniera tale che il suo completamento sarà possibile solamente con un sapiente uso delle due situazioni sopra descritte: alcuni scenari dovranno per forza di cose essere affrontati in auto, mentre altri (magari perché impervi o con passaggi obbligati) richiederanno lo spostamento a piedi. In altri ancora, infine, sarà necessario un giusto mix delle due modalità di spostamento. In ogni caso, se delle cricche dovrete prima di tutto emergere tra i vostri "soci", magari mettendovi in mostra per qualche azione importante e poi vi dovrete liberare dei boss avversari. Redline sarà strutturato in missioni che in totale dovrebbero essere una dozzina, ambientate in cinque diversi scenari. Man mano che procederete nel gioco vi troverete di fronte avversari sempre più inkazzosi e livelli dal design più complesso. L'obiettivo di ciascuna missione sarà spiegato in una veloce fase di briefing iniziale e subito dopo sarete scaraventati nel bel mezzo dell'azione. Gli elementi strategici provengono dal fatto che correre e sparare in giro non vi porterà lontano e dovrete imparare l'utilizzo migliore delle armi in vostro possesso. Ogni livello sarà pieno zeppo di bonus e di armi segrete, per cui sarà importante



In un'arena succede di tutto e di più. Mentre vi stavate basendo per essere sotto il tiro nemico ecco che un raggio laser provvidenziale vi libera del fastidioso insetto. A buon rendere.

Scena drammatica: il mio veicolo è in panne e il nemico si avvicina minaccioso. Rapida decisione e giù dalla macchina per aprire il fuoco in prima persona: grandissimo!

guadagnare le posizioni migliori e utilizzare i mezzi in dotazione solo al momento opportuno. Inoltre il proprio personaggio progredisce e cresce come in un gioco di ruolo, acquistando esperienza man mano che esce vincitore dagli scontri. Ciò significa diventare sempre più brutti e cattivi, proprio come lo Svanoni in preda a una crisi di carenza da panino imbottito.

Un'altra caratteristica degna di menzione è la possibilità di interagire con gli scenari circostanti, non solo raccattando oggetti o scoprendo passaggi e rampe segrete, ma anche distruggendo praticamente ogni cosa vi si parerà innanzi. Le ambientazioni di gioco, infatti, sono interamente poligonali, in vero 3D e sono composte da elementi distrugibili. Ciò determinerà una serie di esplosioni e collassi di edifici e strutture senza precedenti e alla fine vi ritroverete a scorrazzare tra

SLAVE ZERO

Sempre sviluppato per EA da Accolade è in fase di ultimazione (dovrebbe essere pronto per la prossima primavera) un secondo titolo estremamente interessante che ha saputo attirare l'attenzione non poco l'illustre shogun redazionale durante una recente visita pagata dai contribuenti. Si tratta di Slave Zero, action game in 3D ambientato in un futuro non troppo lontano in cui all'interno di vaste e caotiche metropoli dei giganteschi robot si danno battaglia con inusitata violenza e propensione per la distruzione globale. Come i più attenti ricorderanno (se ne era già parlato ai tempi dell'E3) una delle più significative qualità di Slave Zero è la completa e complessa interazione con gli scenari di gioco. I robottoni, infatti, potranno utilizzare a proprio piacimento l'ambientazione e interagire con gli elementi che la compongono. Ciò non significa solamente distruggere tutto e tutti (bellissimo), ma anche raccattare oggetti e sfruttare la particolare struttura di un livello a proprio favore. Ponti mobili, torrette difensive, trappole mortali e tante altre diavolerie ne sono solo un esempio. Potrete schiacciare automobili, pedoni, abbattere dirigibili e altri mezzi che si fanno tranquillamente i fatti loro. Insomma, l'universo in cui sono ambientate le missioni di Slave Zero sarà dettagliatissimo e vivrà di vita propria. Il progetto è stato portato avanti da alcuni degli sviluppatori di Mech Warrior 2 e Interstate '76 e pertanto qualche garanzia sembra poterla dare. Il motore grafico, denominato Ecstasy, invece è stato sviluppato internamente dalla Accolade e ha delle caratteristiche che consentono la gestione di ambienti molto vasti e riccamente animati. Grazie a questo potente tool di lavoro i creativi e i level designer della Accolade hanno avuto carta bianca, sbizzarrendosi senza freno alcuno.
Il gioco è ambientato tra qualche secolo, in una gigantesca metropoli, abitata da milioni di persone e devastata da smog e metallo. Questa città è governata da un perfido dittatore che possiede una misteriosa fonte di energia in grado di dare potere e di consentire il controllo sulla popolazione. In Slave Zero vestirete i panni di un membro di un'alleanza ribelle che ha come scopo quello di riportare l'armonia e la pace, eliminando il male alla radice: ovvero prendendo a calci nel sedere il dittatore. Per raggiungere tale scopo ruberete un robot gigantesco chiamato Slave Zero, grazie al quale seminerete morte e distruzione tra le fila dei malvagi e serenità tra la popolazione. Poi vi risveglierete tutti sudati e tornerete a togliere ai buoni per dare ai cattivi. I combattimenti si svolgeranno in scenari tutt'altro che agevoli e vi contrapporranno a avversari di diverso tipo e dimensione (da esseri lillipuziani a robot alti cinque volte più di voi). La visuale è in terza persona e fa ampio utilizzo di prospettiva e di inquadrature spettacolari, in modo da evidenziare sempre l'incredibile scala di proporzioni e l'interazione con lo scenario. Le ambientazioni saranno generalmente urbane, anche se si passerà dai bassifondi alle zone industriali, toccando scenari anche molto diversi tra loro. Lo Slave Zero potrà correre, saltare e aggrapparsi a edifici e altre superfici. Le armi saranno tantissime, senza considerare la possibilità di raccogliere camion o altri oggetti e scaraventarli contro il nemico. Grande cura sarà riposta alle animazioni, molto dettagliate e numerose. Anche in questo caso sarà possibile giocare in più persone e 16 violenti potranno sfidarsi via Internet o mediante rete locale. Sarà possibile anche giocare in due via modem o collegamento diretto. La Accolade dovrebbe aver istituito un servizio on line per il multiplayer denominato NetAccolade.
Per finire i requisiti di sistema: un bel Pentium 200 con acceleratore grafico.

In una fase concitata come questa tutto può succedere. Notate l'incredibile look delle armi e degli stessi robot, grandiosi, nevvero?

Sul tetto di un grattacielo lo Slave Zero in tutto il suo splendore. Gran parte dei combattimenti si svolgeranno in notturna o al chiuso.

Un robot imbizzarrito apre il fuoco su di noi. Che il massacro abbia inizio...

I riflessi di luce sulle armature metalliche sono eccezionali. L'ambientazione cupa fa il resto...

UN TERREMOTO IN QUARANTENA

Festival di luci e di colori sui nostri schermi. Notate solo l'essere raccapricciante che assomiglia a uno dei Bovas a scelta...

Il Bossetti cerca riparo dietro la carcassa della sua Panda, ma il vecchio DuspiS non teme confronti. Notate l'illuminazione crepuscolare. I diversi scenari sono anche ambientati in diversi momenti della giornata.

Le esplosioni sono una delle cose più belle del gioco sia per gli incredibili giochi di luci e colori, sia per la dinamica dei pezzi di metallo che volano da tutte le parti.

Poteva forse mancare l'astronave insabbiata? Le ambientazioni sono decisamente varie e molto d'atmosfera.

Un pizzico di umorismo non guasta mai, anche quando si deve solamente segnalare un negozio d'armi. Occhio all'orologio sulla sinistra: questa è una missione a tempo.

cumuli di macerie fumanti e cadaveri ambulanti.
I veicoli disponibili saranno ben venti e ciascuno di essi sarà caratterizzato non solo esteriormente, ma anche da tutta una serie di parametri che ne influenzeranno il comportamento in strada. La scelta del mezzo non è libera fin dall'inizio e alcune vetture saranno disponibili soltanto andando avanti nel gioco e sconfiggendo determinati avversari. Le armi che potrete installare sui rottami ambulanti di cui sopra sono tantissime e sembra possibile la combinazione di diversi tipi di gingilli offensivi al fine di aumentare all'inverosimile la potenza di fuoco. Da segnalare i missili a ricerca che vi faranno dannare non poco (provate solo a immaginare la scena in cui il Barone Bossetti lancia per pura simpatia un missile a ricerca di calore contro il Nikazzi intento a ingurgitare un paio di panini imbottiti; immedesimatevi nel poveretto che si vede segnalare sul radar l'arrivo dell'ordigno mortale e deglutite velocemente evitando di far incastrare nell'esofago briciole e fette di mortadella. Che volete fare? Provare a fuggire? E come cacchio pensate di andare più veloci di una pannocchia a reazione? Nossignori, niente da fare: inutili le manovre evasive, insignificanti i ripari. Il Nikazzi è destinato a esplodere in mille pezzi, cospargendo al suolo il condimento dei panini appena ingurgitati).
Due paroline veloci veloci vanno spese sulla realizzazione grafica e sull'engine di gioco. Si tratta di un motore tutto nuovo che promette scintille. Effetti di luce in tempo reale, illuminazione dinamica e colorata, dissolvenze, rifrazioni e ottima gestione di deformazione di oggetti e texture. Del resto basta dare un occhio alle foto sparse qui attorno per rendersi conto del buon lavoro svolto dai programmatori e dagli artisti della Electronic Arts. Non mancherà nemmeno un valido supporto per la modalità di gioco multiutente (ormai un must) e sedici giocatori potranno darsele di santa ragione su rete locale o via Internet. Redline, compatibile Direct X e con supporto Direct 3D, necessiterà di un Pentium di fascia media (diciamo pure un 200) con acceleratore grafico (va benissimo una 3Dfx, un Rendition o il Power VR della Nec).

CRESCONO LE TUE EMOZIONI!

AGGRESSOR

Un prodotto sensazionale per la sua fantastica maneggevolezza e semplicità d'utilizzo. Grazie alla sua completa programmabilità, utilizzando il Programmator della FANATEC anche in modalità multigiocatore, il suo utilizzo diventerà sempre personalizzato dalle tue diverse esigenze.
Grazie a tutto questo AGGRESSOR diventerà un'alternativa solida e stabile al Gamepad e accrescerà sempre più le tue emozioni.

È un prodotto:

FANATEC

40050 CENTERGROSS FUNO (BO) - v. Degli Orefici, 175 - Blocco 26
Telefono (051) 86 66 11 - Telefax (051) 86 66 86

TITOLO: *MACHINES*
SVILUPPATORE: *CHERYBDIS x ACCLAIM*
USCITA: *MARZO '99*

IL TRIONFO DELLE MACCHINE

E quando sembrava che gli strategici in tempo reale avessero detto tutto quello che avevano da dire, arrivò Machines...

Le unità selezionate sono evidenziate con il solito box colorato ma, visto il poligonale, questo assume le connotazioni di un bel wireframe...

Non sono immagini renderizzate, bensì si tratta del gioco vero e proprio: commossi?

Sono sempre stato un grande amante degli strategici in tempo reale, dal primo Dune 2 ai vari Warcraft e Command & Conquer. Ovviamente, il concetto basilare del vero strategico ha subito un sacco di mutazioni negli ultimi anni e si sono viste varianti di ogni tipo e genere, tanto da soddisfare i palati più raffinati: Total Annihilation, Age Of Empires, Red Alert, Commandos, Mech Commander, Starcraft, solo per citare i più famosi, hanno costruito la loro fortuna sull'ossatura di base creata agli albori, ognuno apportando modifiche sensibili per migliorare sempre di più la giocabilità e l'aspetto puramente gestionale. Tra le mille varianti proposte, penso che sia stato detto tutto quello che c'era da dire, anche se alcuni giochi riportavano elementi totalmente dissimili dagli altri. Quando ho sentito parlare di questo Machines ho pensato tra me e me che fosse l'ennesimo tentativo di clonare il clonabile e cercare di prendere, se ancora possibile, una fetta dell'enorme torta o, più cinicamente parlando, "per raccogliere le briciole". Ora che ho finalmente potuto vedere il gioco praticamente finito, devo ammettere di essere rimasto colpito da alcune innovazioni decisamente appetitose e tutto questo grazie alla venuta del carismatico Andy dei Charybdis Limited, studio che ha curato l'intera realizzazione di Machines per la Acclaim.

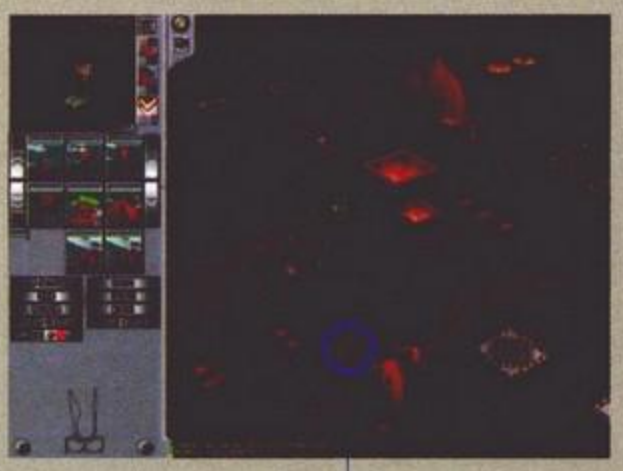
Quelli che vedete per terra, non sono gli squarci provocati da un vulcano addormentato, bensì è l'effetto dei pugni tirati dal gorillone meccanico.

Vista la luna sullo sfondo, mi sono chiesto: ma esisteranno anche i robot mannari?

IN GUERRA, BISOGNA CONTINUAMENTE EVOLVERE LA TECNOLOGIA MILITARE

Nel 2031 la razza umana è finalmente riuscita a conquistare Marte e la conseguente colonizzazione è arrivata nel 2060: tutto questo facendo largo impiego di sonde stellari e robot intelligenti atti alla esplorazione dello spazio siderale.
Ed è proprio grazie a queste sonde e a questi robot che la colonizzazione di pianeti completamente diversi dalla Terra, sia in termini biologici che climatici, è stata possibile.
Nel 2109, comincia la produzione su vasta scala dei Workbot, delle sottospecie di androidi dotati di un'intelligenza artificiale abbastanza primordiale, ma comunque

Quando si clicca su un'unità del proprio esercito, nella parte bassa dello schermo vengono fornite informazioni dettagliate sul suo status, compresa la salute e come sono equipaggiati.



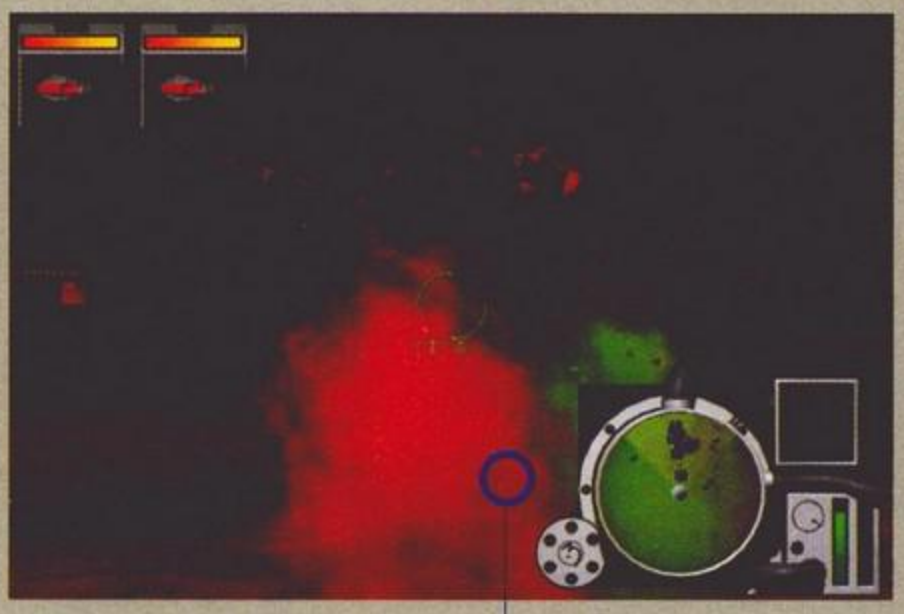
Un particolare di una base: l'edificio al centro è la fabbrica nella quale vengono prodotti gli automi.

Gli effetti di un botto nucleare non sono propriamente indolori: meno male che, almeno fisicamente, i robot non risentano delle radiazioni e quindi è stato scongiurato il rischio di vedere mucche a due teste nel futuro...

La possibilità di girovagare liberamente per la mappa consente una visione pressoché totale della base: notate in lontananza il sapiente fogging che, per una volta, non serve a celare un clipping bruttissimo...

ignorati; a questo punto, con la prima direttiva di "colonizzare", i Controller analizzano di nuovo la situazione e decidono di procedere autonomamente con le procedure di replicazione dei meccanismi. Durante questo processo di replicazione autonoma però, le quattro colonie cominciano a subire dei cambiamenti nella struttura dei meccanismi e con il passare dei secoli, mentre sulla Terra tutti si sono dimenticati di questo progetto, tutto procede fino al cambiamento drastico della procedure di IFF (Identify Friend or Foe, che significa letteralmente Identifica il Nemico o l'Amico). Ciò comporta il fatto che, essendo le quattro colonie oramai sviluppate autonomamente, nessuno sa cosa può succedere se si dovessero incontrare: comunque, la reazione più probabile, sarebbe quella violenta.

Finalmente, il sogno di una vita: ecco come sono gli interni degli edifici in uno strategico!



Lo switch in soggettiva: mica male, come effetto, no?

I Mechanoidi di Bachaus 4 hanno nel frattempo convertito il loro pod di trasporto originale in una nave colonia con un unico obiettivo: colonizzare il primo pianeta possibile. Nel frattempo, anche le altre colonie hanno cominciato la medesima evoluzione. Fino al momento del primo contatto...

QUESTA VOLTA È GUERRA

Le direttive dei sistemi meccanici oramai completamente senzienti porta alla guerra, una guerra per la conquista e la colonizzazione dello spazio. Il giocatore potrà scegliere quale delle quattro fazioni guidare nella conquista di pianeti remoti e sufficiente per consentire loro di prendere l'iniziativa e permettere la colonizzazione di quattro nuovi pianeti: Bachaus 4, Oseti Cantli 6, Banther e Yoodhar.

Il lavoro dei Workbot, però, è controllato da un'intelligenza artificiale superiore denominata "Controller" installata sulla Terra: grazie a questo cervellone centrale, i Workbot possono lavorare seguendo delle precise direttive e ricevere aggiornamenti delle CPU interne nonché dei database informativi. Nel 2119, muoiono gli ultimi sette abitanti della colonia marziana e il pianeta non viene mai più abitato in seguito, con la conseguenza di un crescente disappunto nella popolazione terrestre, oramai giunta a livelli di sovrappopolamento insopportabile. Questo disagio sfocia nel 2172 con la Terza Guerra Mondiale e termina nel 2173. Nel frattempo le sonde lanciate precedentemente, raggiungono le quattro destinazioni e i Controller di ogni sonda, aggiornano il sistema di ognuno con nuove direttive, fino a farli diventare autosufficienti e in grado di riprodursi.

All'arrivo, i Controller contattano la Terra per segnalare l'arrivo sul pianeta delle sonde, ma essendo in guerra, tutti gli avvisi vengono

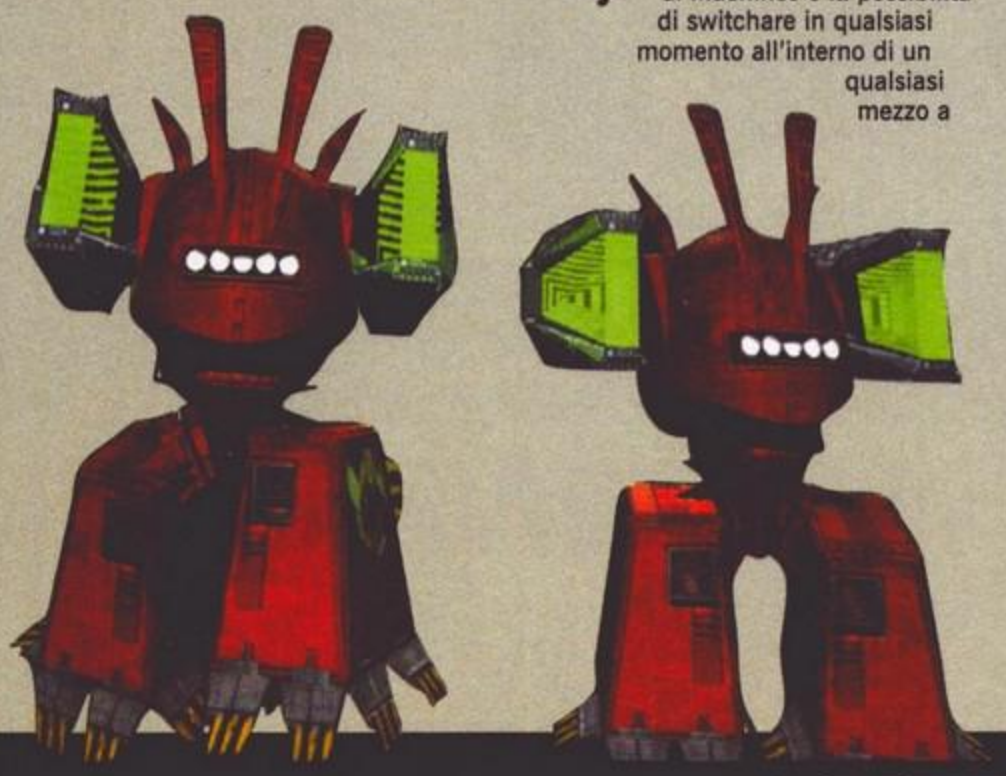
Con l'antenna satellitare è possibile utilizzare una sorta di radar con il quale è possibile verificare il posizionamento del nemico.

Ho detto che l'intelligenza di un robot è data dal numero di occhi che questi hanno, numero che varia da uno a cinque: come potete constatare da voi, questo robot è un vero cretino...

Un attacco alla base nemica: bombe a mano e tricchettrrac producono gli effetti deleteri illustrati nella immagine...

Ed ecco, in tutto il suo infinito splendore, il famigerato Seeding Pod!

Il nemico osserva, impotente, alla distruzione della sua base sullo sfondo: notare i giochi di luce, please!



selvaggi. Come già detto in precedenza, Machines offre una nuova variante sugli strategici in tempo reale, presentando una realizzazione completamente poligonale degli scenari e delle unità. Questa scelta offre la possibilità al giocatore di muoversi liberamente per le mappe completamente tridimensionali e, addirittura, di visitare l'interno delle strutture per soddisfare quello che è sempre stato il sogno proibito di ogni amante del genere. La peculiarità appena descritta non si limita comunque alla soddisfazione di un semplice capriccio, ma diventa un elemento strategico di fondamentale importanza: infatti, grazie a questa trovata dei programmatori, è possibile nascondere delle unità all'interno degli edifici e farle saltare fuori per produrre imboscate, attaccare altre unità oppure rubare piani di ricerca e sabotare.
Strategicamente, una nuova concezione dell'interazione con lo spazio fisico mai sfruttato da un titolo di questo genere...
Altra innovazione altamente spettacolare è data dalle condizioni atmosferiche (sebbene io non abbia avuto modo di vederle con i miei occhi) e della oramai famigerata Fog of War (la nebbiolina che sparisce impedendo la visibilità completa delle zone della mappa, già vista in Warcraft II per fare un esempio...): è possibile che sul giocatore si abbattano tornadi, tempeste, neve e via dicendo, e che queste causino una ulteriore riduzione della visibilità impedendo una perfetta identificazione delle unità presenti sulla mappa, soprattutto quando la visuale è in soggettiva.
Ah, ancora non ve l'ho detto, ma uno degli elementi pregnanti di Machines è la possibilità di switchare in qualsiasi momento all'interno di un qualsiasi mezzo a disposizione e prenderne il controllo totale: si passa a una visuale in soggettiva che consente azioni di guerriglia tanto care agli amanti dei vari Mechwarrior (e degli eredi di Heavy Gear).
In questa modalità in soggettiva, si può colpire gli avversari come se si stesse pilotando un mech normalissimo, ma la penalizzazione di tutto ciò è che non si ha a disposizione una mappa e che quindi non si può tenere sotto controllo la situazione nella propria base e nei dintorni.
Un'altra componente fondamentale sono la notte e il giorno: con il cambio di ore, cambia anche radicalmente la strategia di gioco.
Comunque, tutti i mech sono equipaggiati di un sistema di infravisione notturna che consente loro di muoversi e rilevare il nemico.
A livello di unità disponibili, il giocatore può contare su di un numero considerevole: si parla di diciotto tipi differenti, ognuno dei quali può avere anche un incremento tecnologico che va da uno a cinque. Questo numero indica anche l'effettiva intelligenza dell'unità ed è facilmente intuibile a una prima occhiata: basta infatti vedere quanti "occhi" ha l'unità che si vuole utilizzare per capirne l'effettiva efficienza...
Le strutture a disposizione e che possono essere costruite sono nove, ma anche in questo caso ci sono evoluzioni tecnologiche che possono andare da tre a cinque. Le armi devono essere scoperte e ricercate a parte per poi potere equipaggiare i propri mezzi: si va da lanciafiamme a missili nucleari, giusto per soddisfare i palati più fini, per un totale di più di venticinque armi tra tradizionali e ben poco convenzionali...

Per quanto riguarda le risorse impegnate in Machines, sicuramente quella preponderante è il ferro: questo materiale può essere procurato dalle proprie unità in due differenti maniere, lavorando nelle cave di estrazione oppure raccogliendo i rottami delle unità (non importa se nemiche o alleate)...
Il multiplayer è senza dubbio una componente fondamentale e il simpatico PR inglese mi ha garantito che la Acclaim ha stretto un accordo con Microsoft per supportare Machines con il suo servizio The Zone su Internet che, come di consueto, sarà completamente gratuito e garantirà una longevità maggiore al prodotto.

Mao

GAME STORE

www. usact. com/gamestore

ROUGE SQUADRON | F 1 RACING SIM 2 | FIFA 99 | GRIM FANDANGO

GAME STORE **Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824**

BALDUR'S GATE | NBA LIVE 99 | TOMB RAIDER 3 | COMBAT FLIGHT SIMULATOR

GAME STORE **Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557**

SPEED BUSTER | CAESAR 3 | TRESPASSER | GRAND TOURING

GAME STORE **Via Turri 21, Tel. 055/251716 Scandicci (FI)**

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI

A FIRENZE C'È GAME STORE

TITOLO: *HEAVY GEAR II*
SVILUPPATORE: *ACTIVISION*
USCITA: *IMMINENTE*

IL RITORNO DEI MEZZI PESANTI

A poco più di un anno dall'uscita del primo Heavy Gear, l'Activision ci regala un nuovo capitolo della saga di Terra Nova e dei tecnologicissimi militari che per anni si sono combattuti su di essa. E se questi guerrafondai non s'accontentassero più di un solo pianeta e volessero "purificare" l'universo? Oddio, ecco che ricomincia...

Quante cose possono cambiare nell'arco di un anno? In che modo possono mutare le abitudini, le amicizie, le mansioni e, più in generale, la vita stessa di una persona nell'arco di appena 365 giorni? Ma soprattutto, come riuscirò a dare un tono meno tragico e melodrammatico a quest'articolo, che non è iniziato poi nel modo più allegro e barzotto possibile? Se alle prime due domande non posso dare una risposta, anche perché se potessi come minimo non mi troverei qui e voi probabilmente vedreste la mia figura ritratta in statue e santini, al pari di qualsiasi altra divinità religiosa (della mia stazza mi vengono in mente solo il Buddha e la montagna di Maometto...), almeno per l'ultimo quesito posso promettervi che da ora in avanti cercherò di riprendere un ritmo più consono a uno che di nome fa Nikazzi e di soprannome fa Barbagianni (per l'anagrafe ormai sono un mistero mica male...). Il fatto è che quest'inizio fiacco e di marzulliana memoria mi serviva abbastanza come traino all'argomento principale di quest'articolo, perché proprio a dodici mesi fa bisogna risalire se vogliamo riagganciarci con la memoria alla saga del primo Heavy Gear, titolo del quale il protagonista di queste pagine è il successore non soltanto per ovvi motivi numerici (insomma... so contare fino a due!) ma anche, e soprattutto, perché in esso vengono riprese le trame e l'ambientazione che avevano caratterizzato appunto il buon HG originale. Facciamo quindi un gran bel passo indietro e rispolveriamo un po' di storia contemporanea del videogioco (sia mai che un giorno si facciano dei corsi di laurea su quest'argomento... Ma ve lo vedete un Max o un Silvestri professori di cattedra?).
Come sicuramente si ricorderanno i più attenti di voi, il primo Heavy Gear venne lungamente atteso dalla

E chi ha detto che un Gear debba essere armato solo di missili e armi laser? Ecco qui il modello Samurai, collezione autunno-inverno 4542...

La libertà di movimento prevista in HG2 si traduce anche in questo: una bella posizione da cecchino, comoda per tutti gli utilizzi del caso...

Ed eccolo qua una missione ambientata nello spazio profondo... Speriamo che questi cosi ipertecnologici abbiano una lampada d'emergenza...

stampa specializzata e dagli appassionati del genere non soltanto per le incredibili caratteristiche promesse dall'Activision, ma soprattutto perché con questo prodotto si interrompeva una lunga collaborazione che aveva legato fino a quel momento i titoli "mech-based" della software house inglese al background offerto dalla mitica saga di Battletech, universo dal quale trassero spunto tutti i celebri titoli della saga di Mechwarrior. Tutti i dubbi e le perplessità si dissolsero però come neve al sole nel momento in cui si ebbe realmente tra le mani il gioco vero e proprio e l'Activision si dimostrò quindi pienamente in grado di proseguire la sua strada senza l'appoggio della Fasa Corporation (i detentori dei diritti di Battletech, insomma).
A fare la fortuna di questo titolo quindi partecipò anche la nuova ambientazione con cui arrivò HG: si parlava di un lontano futuro, nel quale una colonia terrestre stabilitasi su un lontano pianeta (ribattezzato dai suoi nuovi abitanti Terra Nova, niente a che fare con l'omonimo paese ligure) aveva iniziato una dolorosa e sanguinosa guerra civile che l'aveva divisa in due fazioni opposte l'una all'altra, la confederazione degli stati del nord e l'alleanza sudista (mmm, devo aver letto già qualcosa del genere...). Il personaggio interpretato dal giocatore era un pilota di Gear, degli esoscheletri robotici dalle impressionanti capacità belliche, appartenente alla milizia nordista. Il vostro scopo? Ma ovviamente debellare con tutte le forze il nemico e porre rapidamente fine ai combattimenti, che domande!
Dal momento che, come in ogni seguito che si rispetti, si parte dal presupposto che si sia riusciti a portare a termine il primo titolo, la storia Heavy Gear II ci mette a conoscenza degli eventi successivi al nostro trionfo. Grazie allo sforzo compiuto, infatti, (potere della conquista armata...) i due schieramenti sono riusciti a mettere da parte le armi e a sedersi (quasi) pacificamente attorno a un tavolo per discutere dell'eventuale pace tra i popoli di Terra Nova.

Una missilata da quella posizione potrebbe anche provocare seri guai al nostro Gear...

Il nemico sembra aver accusato il colpo... Speriamo che quei puntini sul radar non siano i suoi rinforzi!

E, guarda caso, proprio durante questa tregua salta fuori che un nemico ancora più temibile e pericoloso sta preparandosi alla conquista del pianeta: una razza aliena pressoché sconosciuta (almeno al sottoscritto... Nella documentazione a corredo non viene citata nessuna razza, speriamo solo non siano i Cangantoliniturgolesi, perché sarebbe proprio un bel macello chiamarli per nome...) ha iniziato a muovere una quantità preoccupante di unità militari proprio nei dintorni del globo abitato dalle nostre care popolazioni. La decisione presa dalle delegazioni di Confederazione e Alleanza è inevitabilmente di fare fronte comune al pericolo di invasione aliena: viene istituito un corpo speciale che raduna i migliori piloti di Gear di entrambe le fazioni (e ovviamente il meglio della tecnologia robotica delle nuove forze alleate) e, guarda un po' che caso, viene scelto proprio il nostro eroe affinché guidi le manovre dello squadrone contro il nemico venuto da lontano (come al solito ci fanno fare il grosso del lavoro, eh?). Questa volta lo scenario delle operazioni però non sarà la vecchia cara Terra Nova, ma bensì il pianeta di Caprice (de dieu?), ovvero il mondo sul quale risiede il potente cancello intergalattico che funge da via di comunicazione tra il pianeta degli extra-terrestronovisiti e la residenza natale degli invasori: una volta conquistato questo fondamentale punto strategico, non ci sarà nessun motivo per non festeggiare la vittoria.

Attaccare una torretta immersa nel silenzio delle nevi eterne... Speriamo di non provocare una valanga!

È con queste premesse che si presenta Heavy Gear II: un nuovo nemico da affrontare, su un nuovo mondo (e quindi con tutta una nuova serie di ambientazioni, diverse da quelle già viste su Terra Nova) e soprattutto con un nuovo "parco Gear" che ci permette di mettere le mani anche sui preziosi mezzi d'attacco di proprietà dell'Alleanza (in HG potevamo solo distruggerli... È già qualcosa no?). Ma, oltre a tutto questo,

Ma, ma... Cosa vedono i miei occhi... Un Gear in pattini! Meno male che non ce n'è uno che va in skateboard...

IL RITORNO DEI MEZZI PESANTI

all'Activision promettono tante altre cose, a cominciare dal numero di missioni che dovremo affrontare, che faranno impallidire le già abbondanti 30 inserite nel primo titolo. A fare da cornice a queste operazioni saranno, come dicevo già in precedenza, molte nuove ambientazioni che "interagiranno" con il nostro operato. In effetti, quando dicevo che il gioco si svolge su Caprice stavo, almeno in parte, tralasciando un particolare abbastanza importante, e cioè che alcune nostre azioni ci porteranno ad affrontare anche il "sopra" e il "sotto" del pianeta. Per spiegarvi quello che voglio dire è sufficiente fare un piccolo elenco delle ambientazioni previste dai programmatori: si passa dalle zone vulcaniche ai terreni paludosi, dalle missioni artiche ai raid "cittadini" (sarà possibile operare anche all'interno di basi nemiche!) per finire in bellezza con gli ambienti a gravità zero! Capite ora cosa significa lavorare "sopra" al pianeta? Certo, il fatto che ci siano tanti bei paesaggi non serve a garantire che il gioco sia vario e sempre interessante, ed è per questo che Heavy Gear II rappresenta, ancora una volta, un bel passo evolutivo rispetto al suo paparino, in primo luogo per quanto riguarda l'intelligenza artificiale che deve gestire non soltanto veicoli nemici ma anche i nostri stessi alleati (non dev'essere piacevole venire colpiti da un compagno impazzito...), in secondo luogo perché ci viene garantita una nuova e migliorata capacità di sovrintendere all'organizzazione tattica della squadriglia: in qualsiasi momento potremo quindi ordinare (dopo tutto siamo noi il capo!) a un nostro sottoposto di compiere una particolare azione, come guardarci le spalle, compiere un giro di ricognizione e via dicendo, ampliando (e di molto) le possibilità che già erano previste in HG.

Ed eccoli qui: fieri, coraggiosi e sempre pronti a combattere per la giusta causa... E se stessero correndo alla toilet?

Attacco ad un acquedotto nemico... Cosa credete? Anche se uno vive dentro un Gear non è detto che non abbia bisogno di un po' di igiene personale!

Dalla visuale interna sembra che l'interfaccia di gioco abbia subito un bel restyling... L'impressione è che sia più pulita e meno ingombrante rispetto al primo titolo.

Passando invece in rassegna l'aspetto tecnico, c'è una cosa importantissima da dire su Heavy Gear II, ovvero che il gioco non funzionerà senza una qualsiasi accelerazione grafica 3D di stampo hardware (non importa quale sia il modello o il chipset, basta che sia riconosciuta sotto Windows e si avvalga delle librerie Direct3D), una scelta che comunque non mi sento di contestare al team di sviluppo: sarà forse un parere personale (qualcuno potrebbe non essere d'accordo con le mie impressioni, lo riconosco), ma d'altronde stiamo parlando di un gioco che fa della tridimensionalità il suo punto forte, al pari di altri generi come peraltro gli sparatutto in prima persona e i simulatori di volo: chiunque abbia un minimo di interesse per questo genere di titoli si è già da tempo attrezzato con una scheda grafica, anche senza essersi lanciato sulle onerose Voodoo2 e compagnia bella, o sbaglio? A parte questo, comunque, c'è da dire che la necessità di un'accelerazione hardware si è resa necessaria per la complessità del nuovo motore grafico (riscritto completamente) che stando a quanto affermano gli sviluppatori, garantisce una resa qualitativa senza precedenza.
E infine, per concludere degnamente questa succosa anticipazione, devo segnalarvi una cosa che farà sicuramente felici tutti i possessori di modem e collegamento alla più grossa rete internazionale di sempre (chi è che ha detto la CNN? Fuori, somari!): il fatto che gran parte dell'azione di Heavy Gear II non si svolga in missioni solitarie, bensì coinvolga da entrambe le parti più mezzi sembra fatto apposta per promuovere il gioco multiplayer: non poteva quindi mancare un bel supporto on-line, attrezzato per ogni evenienza e che permetterà tutti gli aspiranti "colonnelli supremi di Terra Nova" di incontrarsi e sfidarsi tramite Internet, fermo restando che anche i più tradizionali metodi di collegamento (seriale, diretto via modem e su rete locale) saranno comunque contemplati. E con questo ho finito lo spazio a mia disposizione, ma prima di salutarvi mi è venuta in mente un'altra domanda come quelle di prima: ma la vita è un sogno o i sogni... Ehi! Dove andate? Dai, scherzavo....

Massimo "G.B. Barbagianni" Nichini

END

VELOCITY 4400

La velocità del domani è già una realtà

La Nuova Generazione della tecnologia grafica 3D è arrivata.

La VELOCITY 4400™ raddoppia la velocità e la potenza di tutte le vostre applicazioni business o di divertimento. Godetevi i vostri giochi in tempo reale, la riproduzione di filmati DVD ed i vostri software business. La VELOCITY 4400 è dotata di un motore a 128 bit, di un processore dual-texel e della potenza di 7 milioni di transistor (quasi pari a quella del Pentium® II Intel) per offrirvi le più straordinarie performance che un acceleratore 2D/3D vi abbia mai potuto offrire.

Scoprite di più sulla velocità del domani visitando il nostro sito Web a www.stb.com e godetevi in anteprima le prestazioni della VELOCITY 4400 nelle applicazioni business, nella creazione di contenuti digitali, nel web browsing e nei vostri giochi preferiti!

- Acceleratore video 2D/3D a 128 bit
- 16MB di memoria per risoluzioni fino a 1920x1200
- RAMDAC a 250MHz per refresh rates fino a 160Hz
- Output su monitor o TV (s-video & composito)
- Supporto per Windows 95, 98, NT ed OpenGL
- 10 anni di garanzia
- Disponibile su bus AGP e PCI

I prodotti STB sono disponibili presso:

055-33 79 00 | 167 231450 | 06 88 60 802

E disponibili nei sistemi di: Gateway COMPAQ DELL IBM

PC Advisor	PC Direct	PC Shopping	Joystick	PC Answers	Chip	PC Pro
UK. 11/98	France.12/98	Germany. 10/98	France. 10/98	UK. 11/98	Italy. 12/98	UK. 1/99

STB Systems, Inc. 32, rue de Cambrai, Paris, France Tel +33 1 40 36 67 17 Supporto Tecn. +33 1 40 36 79 29
www.stb-international.com

Copyright 1998 STB Systems, Inc. All rights reserved. VELOCITY 4400™ is a trade mark of STB Systems, Inc. Pentium is a trademark of Intel Corp. All trade names referenced are the trade marks, service marks or registered trade marks of their respective holders. Product may differ from photograph. Specifications and estimated retail price subject to change without notice.

www.stb.com

TITOLO: *DARKSTONE CRONICLES*
SVILUPPATORE: *DELPHINE x EA*
USCITA: *PRIMAVERA '99*

IL LATO OSCURO DELLA DELPHINE

SÌ... VIAGGIARE

A cura di Claudio Todeschini

La mia prima trasferta all'estero si è compiuta, amici: la destinazione del viaggio è stata la ricca Parigi, presso la Delphine Software International, per assistere alla presentazione del loro prossimo gioco, Darkstone, di cui avremo modo di parlare approfonditamente nelle pagine a seguire. Il viaggio è stato, da una parte, esaltante ed entusiasmante (era la prima volta che salivo a bordo di un aereo), dall'altra è stato caratterizzato dai disagi di un volo Milano-Parigi e ritorno da vero delirio di fine secolo. Avrei dovuto trascorrere una decina di ore negli studi transalpini della Delphine in compagnia di altri quattro miei colleghi europei, dedicando grosso modo 6-7 ore al viaggio: magari! Tra ritardi, code, taxi imbranati, voli cancellati e compagnia bella ho trascorso ben 16 ore in giro tra aeroporti e tangenziali intasate, mentre alla presentazione vera e propria non ho potuto concedere più di quattro ore; tra l'altro ero da solo, perché i colleghi sono stati - se possibile- più sfortunati di me e i loro voli non sono neppure partiti. Questo, volendo cercare il lato positivo della vicenda, mi ha permesso di sfruttare al meglio il poco tempo a disposizione e di estorcere ai responsabili della casa il maggior numero possibile di informazioni riguardanti il loro prossimo gioco.
E così, dopo un numero sufficiente di travagli e complicazioni varie, arrivo negli studi della Delphine, in un boulevard vicino ai Campi Elisi: forse non lo sapevate, ma la società esiste dal 1975, e fino al 1989 si è occupata principalmente del mercato discografico (divisione ancora esistente: due intere pareti sono letteralmente tappezzate di dischi d'oro, di platino e di attestati vari). Dopo quella data ha avuto inizio la loro avventura nel mondo dell'elettronica di consumo, costellata di successi incredibili e di giochi che hanno fatto la storia: mi riferisco a Flashbask, Fade To Black, Little Big Adventure, Motoracer, Time Commando solo per citare i più famosi. Storia destinata a continuare alla grande con l'avvento di Darkstone, un RPG (gioco di ruolo) che però contiene parecchi spunti tipici delle avventure. Una volta entrato sono stato accompagnato in una piccola stanza, al centro della quale campeggiava, tra un televisore gigante e vari aggeggi multimediali, un monitor da 19' pollici riempito già dalla schermata iniziale del gioco. Dopo pochi secondi sono entrati Bertrand Gibert, responsabile della produzione di software della Delphine, Frederic Serrat, capo del team di programmatori che ha sviluppato il gioco e Marie Pierre, responsabile delle pubbliche relazioni. Esauriti i convenevoli di rito e qualche divertente dettaglio sul viaggio (tipo che i poliziotti mi hanno perquisito alla ricerca di cosa facesse suonare continuamente il metal detector dell'aeroporto nonostante avessi tolto tutto quello che portavo con me, salvo lo Zippo appeso alla cintura) ci siamo messi di fronte al monitor, registratore acceso, con Frederic che 'giocava' e Bertrand che mi raccontava, pressappoco, tutto quello che leggerete nelle pagine seguenti. Per cui sedetevi con me e ascoltate quello che ha da dirvi.

Questa situazione mi sembra familiare...

NEGLI OCCHI DEL DRAGO VEDEVO RIFLETTERSI UNA PIETRA...

La storia è piuttosto tradizionale e ci trasporta in un mondo che, in piena tradizione fantasy, non ha una connotazione spazio-temporale ben precisa, salvo che ricorda molto il medioevo ed è popolato di creature curiose come elfi, maghi e dragoni. Uno di questi ultimi, Draak, appartiene a una razza molto bellicosa, ed è determinato ad annientare le popolazioni che abitano il suo mondo. Niente niente, a voi spetta il compito di fermarlo e di sconfiggerlo prima che sia troppo tardi. Dato che non si tratta di opera semplice, avrete bisogno di raccogliere i sette Cristalli magici creati secoli addietro dai più grandi esponenti della Gilda dei Maghi: queste pietre infatti, una volta in vostro possesso, permetteranno di invocare l'Orb, un artefatto magico potentissimo di cui non potrete fare a meno per sperare di sconfiggere la bestia. Il dragone non se ne sta con le zampe in mano, comunque: egli (esso?) ha evocato, dalle più profonde viscere della Terra, una forza oscura che assorbe l'energia vitale delle persone che ne sono soggette, trasferendola direttamente a sé stesso e trasformando le vittime in statue di pietra (da qui il titolo del gioco). Al suo fianco marciano inoltre migliaia di creature infernali, servili e soggiogate a Draak, che cercheranno in ogni modo di ostacolarvi nella ricerca dei sette Cristalli. E fin qui la storia. Darkstone si presenta essenzialmente come un RPG di stampo 'classico': questo vuol dire che all'inizio del gioco dovrete scegliere i personaggi con cui vorrete vivere l'avventura, decidendo tra gli otto possibili; nel

SIARI

corso della partita, interagendo con il mondo che li circonda, cresceranno e si evolveranno, guadagnando abilità ed esperienze, armi e incantesimi. Durante le loro peregrinazioni alla ricerca dei Cristalli (chiamate quest), essi dovranno affrontare nemici, esplorare le caverne e i castelli che incontreranno sul loro cammino, parlare con gli abitanti dei luoghi che visiteranno e da essi trarre preziose informazioni su quello che stanno cercando o, ancora, ricevere nuove richieste di aiuto (sottoquest). Quello che distingue Darkstone da titoli analoghi, uno su tutti Diablo 2 (che sarà, a detta della Delphine stessa, il titolo col quale fare i conti), è la presenza di molti elementi che si rifanno alla tradizione delle avventure: oltre a guadagnare oro, esperienza e armi, nelle quest che i personaggi dovranno affrontare ci saranno anche puzzle da risolvere, oggetti da combinare tra di loro per venire a capo di certuni enigmi, indizi da scovare ecc., tutte cose che solitamente si ritrovano in ben altri titoli, più familiari ai fan della Lucas.
Le quest da affrontare saranno otto: sette dedicate al ritrovamento degli altrettanti Cristalli, e una necessaria a invocare l'Orb e sconfiggere Draak. In realtà quelle contenute nel gioco sono ben 21: quando iniziate una nuova partita, il programma ne sceglie casualmente solo otto. La loro struttura è statica per quel che riguarda gli enigmi, i nemici e gli NPC, ma un avanzato sistema di script si occupa di inserirli in un mondo di volta in volta diverso. Ci saranno quattro lande da visitare, contenenti due quest ciascuna: in esse troverete due accessi a locazioni particolari (castelli, dungeon, labirinti, caverne, villaggi o foreste), ognuna composta da quattro sotto-livelli. La capacità e potenza del motore che gestisce le quest è proprio quella di mischiare ben bene tutti questi ingredienti, tenendo fermi gli obiettivi e i personaggi, inserendoli in mondi e mappe sempre diversi. In soldoni: gli obiettivi da portare a termine saranno sempre gli stessi per tutti, così come le soluzioni ai vari problemi, ma la disposizione fisica sulla mappa e le ambientazioni cambieranno ogni volta. Ci sono poi le sottoquest, piccole e brevi missioni che possono venire assegnate dagli NPC, non influenti sulla trama complessiva del gioco, ma utili per accumulare esperienza, imparare incantesimi, esplorare nuove zone della mappa, ecc. Possono essere accettate o rifiutate, e sono costruite all'inizio della partita da un generatore casuale che si occupa di tutto, della mappa, degli enigmi e degli eventuali nemici. Da queste poche informazioni si possono già trarre i primi positivi commenti sulla longevità: per portare a termine tutte e 21 le quest dovrete completare Darkstone più di una volta; consideriamo poi che le mappe da esplorare saranno sempre differenti tra loro, che le sottoquest saranno ogni volta assolutamente inedite, e fate un po' i conti della profondità di un simile titolo...

I nostri prodi eroi al cospetto del sempre arcigno caporedattore, mendicanti una piccola recensione...

...DALLE NARICI ERUTTAVA FIAMME INFERNALI...

E veniamo a parlare dei personaggi del gioco: ci sono quattro caste, e per ognuna un personaggio maschile e uno femminile, dando così vita a otto differenti storie nelle quali immedesimarsi all'inizio della partita. Le classi sono quelle usuali di questo tipo di gioco, ovverosia: quella dei guerrieri, contraddistinta da una maggiore forza fisica e una scarsa predisposizione all'uso della magia; i maghi, ovviamente meno dotati fisicamente ma ottimi per quel che riguarda la gestione e l'apprendimento degli incantesimi; i ladri, che sono contraddistinti da un'ottima agilità e destrezza; i sacerdoti, che rappresentano una buona via di mezzo tra le altre tre classi. Per ognuno di essi, in piena tradizione da RPG, avrete definito un livello (inizialmente è 1), un grado di esperienza e varie caratteristiche: forza, magia, destrezza, vitalità, mana, cibo e vita. A ognuna di queste voci corrisponde un determinato valore, maggiore o minore a seconda della classe cui appartiene, e che può essere incrementato durante una partita: quando accumulate sufficiente esperienza, infatti, salite di livello e vi verranno messi a disposizione dei 'punti' da assegnare a piacimento alle varie voci. Questo vuol dire che anche un guerriero può migliorare la sua capacità con gli incantesimi, se molti dei suoi punti esperienza vengono attribuiti alla voce 'magia'. Il bello di questo tipo di giochi è proprio questo: si parte da personaggi standard e, nel corso del gioco, in base a come agite, alle situazioni che affrontate (e anche al modo in cui le affrontate), li fate diventare vostri nel vero senso del termine. Una delle peculiarità di Darkstone è la gestione dei personaggi: potete decidere di usarne uno solo e vivere la vostra avventura in solitudine (naaah) o di sceglierne un secondo e formare un piccolo 'party': in quest'ultimo caso la saggezza sta nell'unire personalità di caste differenti, in modo da bilanciare le diverse abilità. Nel caso di gioco di squadra voi potrete, de facto, guidare le azioni di uno solo dei due, con il compagno che vi seguirà passo passo, pronto a darvi una mano quando serve, intervenendo attivamente nei

Ed ecco qui i nostri eroi, Frederic (a sinistra) e Bertrand, inquadrati nel misero obiettivo di una usa-e-getta. Tra l'altro si dovrebbe anche scorgere l'ultimo numero di TGM...

combattimenti. In qualsiasi momento è comunque possibile commutare da un personaggio all'altro con un solo clic del mouse, magari perché volete lanciare un incantesimo ben preciso (infatti il personaggio guidato dal computer, per ovvi motivi, usa solo le armi e non gli incantesimi); è possibile scambiarsi gli oggetti, le armi e il denaro; è anche concesso (e in alcuni enigmi anche obbligatorio) 'separarsi', lasciando l'altro fermo dove si trova e proseguire per proprio conto: in questo caso il computer non farà altro che tenerlo immobile e farlo combattere contro eventuali nemici, e poco altro. Ma veniamo al resto: armature, armi, incantesimi e abilità. Le armature servono a parare i colpi: ce ne sono cinque differenti nell'aspetto e, per ognuna di esse, ci sono altrettanti livelli di protezione. Le armi si possono trovare negli appositi negozi o abbandonate ai piedi del cadavere di un nemico e vanno dal semplice bastone all'ascia bipenne allo scettro magico, e possono essere a una (come la spada) o a due mani (come l'arco); è possibile, dietro pagamento o altro tipo di ricompensa, potenziarle e renderle più letali. Molte delle armi che troverete vi saranno ignote e dovrete rivolgervi a loro con prudenza: usatele e, nella migliore delle ipotesi non ne caverete un ragno da un buco. Se invece l'oggetto dovesse risultare incantato, maneggiatelo senza averlo prima fatto disincantare da qualcuno e l'unica cosa che succederà sarà di perdere parecchi punti ferita. Gli incantesimi sono ben trentadue, e molti di questi hanno tre livelli di intensità crescente: li incontrerete nel gioco sotto forma di pergamene che, una volta lette, vi renderanno padroni dell'incantesimo. Per poterli però utilizzare in pratica dovrete possedere sia i punti magia che ognuno richiede sia la necessaria quantità di mana. Non li posso citare tutti: sappiate che molti potenziano per un breve periodo di tempo l'armatura e il danno inflitto nei combattimenti, altri forniscono armi più o meno potenti o difese contro gli attacchi dei nemici, rendono invisibili o teleportano in un punto qualsiasi della mappa; alcuni sono tuttavia veramente belli e ve li descrivo brevemente: 'Golem' dà vita a un mostro infuocato che vi aiuta nei combattimenti frenetici; 'Fear' evoca degli spiriti maligni (sotto forma di fantasmi che usciranno dal vostro corpo) che spaventano i nemici costringendoli alla fuga; 'Dragon Breath' genera una lingua di fuoco in direzione dell'avversario; 'Reflection' rispedisce al mittente i colpi dei nemici (non gli incantesimi, però); 'Stone Curse' lancia una maledizione contro chi vi circonda, da cui assorbite i punti vita trasformandolo lentamente in una inerte pietra. Per venire incontro a personaggi come il guerriero e il ladro, che non hanno particolare abilità con la magia, esiste anche la possibilità di combinare insieme armi e incantesimi tramite le rune, pietre magiche che possono conferire poteri magici ai convenzionali strumenti di morte, rendendoli ancora più distruttivi, a fronte di una richiesta di punti magia decisamente inferiore. In questo modo il numero complessivo di armi e difese aumenta drasticamente. In aggiunta a tutto ciò ci sono anche le abilità, una ventina in totale, che permettono di ottenere benefici nel corso del gioco: ogni personaggio ne può far sue solo sei o sette, e citerei tra queste l'abilità nel commercio, che vi permette di acquistare oggetti a prezzo inferiore e rivenderli a un prezzo superiore rispetto a quello che il commerciante di solito offre. Un'altra abilità è quella di criptare i messaggi che, in multiplayer, potete scambiare con i vostri amici e decriptare quelli che i vostri nemici si mandano.
Nel corso della vostra epica missione incontrerete un centinaio di nemici differenti, molti dei quali stupidi come sassi ma altri assai più scaltri, tanto da ricordarsi dove, per esempio, avete piazzato una trappola ed evitarla. I combattimenti si svolgono nel puro stile dei giochi di ruolo classici: ogni volta che c'è un combattimento qualcuno colpisce e qualcuno si difende: i valori di offesa e di difesa di entrambe le parti vengono raffrontati tra loro e, in base a calcoli piuttosto complessi, viene stabilita la probabilità di mettere a segno il colpo: questa viene poi moltiplicata per la potenza inferta dall'arma o dall'incantesimo lanciato e diminuita della difesa offerta da chi subisce. Semplice, no? Oltre a loro ci sono i personaggi non giocanti, con i quali è possibile dialogare e ottenere informazioni utili per venire a capo degli enigmi. La città, luogo da cui ha avuto inizio la maledizione del drago, è anche il vostro punto di partenza e centro nevralgico del gioco, da cui partire per le quest e in cui far ritorno per cercare nuove informazioni e nuove missioni da compiere. Qui troverete un po' di persone intente a fare il loro lavoro, delle galline (!) e dei negozi che assolvono a svariate funzioni: la banca vi permette di mettere al sicuro i vostri ori (dato che potete essere rapinato); la taverna offre un accogliente posto di ristoro e un comodo giaciglio per riposarvi (obbligatorio, almeno ogni tanto); il droghiere consente di comprare nuovi incantesimi o del cibo; nell'armeria è possibile acquistare armi, vendere quelle che non usate più o potenziare quelle che già possedete; la tenda della strega è l'ideale se dovete disincantare oggetti maledetti o farvi disintossicare dagli avvelenamenti. In taverna potete anche arruolare uno degli altri personaggi del gioco, permettendovi di fatto di giocare con chiunque desideriate: in questo caso però perderete tutte le abilità e l'esperienza guadagnata finora con quello che state per 'congelare', salvo recuperarla nel momento in cui decidiate di riprenderlo con voi.

...ERO DAVANTI ALLO SPECCHIO, ED ERO IL DRAGO

E parliamo adesso del gioco vero e proprio, dato che ci è stata offerta la possibilità di giocarlo, oltre che di apprezzarne le caratteristiche: fin dall'inizio si capisce che Darkstone è rivolto più ai neofiti dei giochi di ruolo o comunque a quelli che non amano impazzire tra le mille regole e complicazioni di giochi come Might&Magic o Ultima, e io sono tra questi: una delle cose che mi ha spesso impedito di tuffarmi nei GdR è stato l'impatto veramente ostico con il mondo in cui ci si deve muovere. A rendere intrigante e immediatamente interessante il gioco della Delphine contribuiscono

Ecco tutti gli altri responsabili dello sviluppo di Darkstone: partendo da sinistra abbiamo B. Aron, P. Cuisset, T. Levastre, D. Mercier, C. Levastre e F. Michel.

in larga misura la grafica tridimensionale (sulla quale mi soffermerò tra poco) e l'interfaccia, intuitiva e particolarmente semplice: questi due fattori aiutano a superare l'impatto di questi titoli e contribuiscono a mettere di buon umore il giocatore, che può prendere immediatamente confidenza con il mondo di Draak. Tutto quanto è gestibile con pochi clic del mouse e con qualche tasto: volete andare in un punto, o parlare con qualcuno, o lanciare un incantesimo su qualche nemico? Un clic risolve tutto. Volete abbandonare un oggetto perché avete l'inventario pieno, o passare una mela al vostro compagno affamato? Afferrate l'oggetto col mouse e spostatelo dove vi pare, per terra o sul vostro compagno. In questo senso la Delphine ha secondo me svolto un ottimo lavoro, anche se è sul piano grafico che le mascelle cominciano a staccarsi lentamente dalla faccia: un motore tridimensionale fluido, elegante e dettagliato, una qualità e una forza visiva che, come dicevo a Marie prima di andarmene, era il minimo che dalla Delphine ci si potesse aspettare, ma che lascia comunque piacevolmente stupiti. Il motore grafico è stato costruito da zero (una volta tanto), supporta le schede compatibili Direct3D ed è in grado di offrire tutto quello che ci si può aspettare al giorno d'oggi: ombre, luci dinamiche, trasparenze, un sistema particellare che gestisce le fiamme, il sangue e il fumo, più parecchie chicche di notevole prestigio. Tutto il mondo in cui vi muovete è estremamente dettagliato; i modelli dei personaggi che guidate non sono dettagliatissimi, ma hanno più di 140 animazioni differenti per personaggio (realizzate col paradigma a scheletro, e si vede), e su di essi è possibile vedere le diverse armi che portano e le armature/elmi che indossano. Vi citerò solo un tocco di classe: quando attivate l'incantesimo 'Invisibilità' diventate trasparenti e i mostri non vi possono vedere e di conseguenza attaccare, anche se li colpite e li ammazzate; ma se nel bagno di sangue che provocate calpestate le pozze di emoglobina, le impronte che lasciate sul terreno saranno invece ben visibili e daranno modo di capire ai nemici chi li sta massacrando impunemente. Ma se il treddì e le sue meraviglie sono ormai lo standard in ogni videogioco, la telecamera libera non lo è ancora e, in questo senso, Darkstone segna una strada che, mi auguro, in molti seguiranno in futuro: con il mouse e il tasto 'Shift' potrete ruotare, avvicinare e allontanare il punto di vista, senza limitazione alcuna. Questa libertà permette, con una vista panoramica della mappa, di osservare meglio il mondo che vi circonda quando state esplorando una zona nuova; alcune quest tutte nuove da scaricare e giocare, ognuna con la sua bella trama e raccolta di sottoquest: una sorta di missioni aggiuntive gratuite. Bertrand vociferava della possibilità di rilasciare, in futuro, un editor di quest, ma è stato piuttosto vago in merito, lasciando intendere che non è ancora in fase di realizzazione. Purtroppo non è ancora in cantiere un seguito del gioco, sebbene alla Delphine abbiano mostrato di apprezzare il genere: questo lo dico per coloro che, come me, speravano nella nascita di una nuova saga fantasy.

La qualità della grafica di Darkstone è davvero impressionante!!

E siamo alle battute conclusive di questa preview esclusiva per noi di TGM, per cui mi permetto alcune osservazioni sul prodotto (come sempre soggette a stravolgimento in sede di recensione) prima di congedarvi. Io ne sono affascinato, cosa che non mi era capitata con altri giochi in cui mi ero cimentato in passato: non ho mai amato particolarmente il genere e non ne ho mai fatto mistero con nessuno, ma la combinazione particolare di Darkstone mi attira parecchio, e sto già perdendo parecchio tempo inseguendo il dragone. La storia è comunque piuttosto lineare, dato che non è possibile fare altro se non portare a termine la missione principale, ovvero sconfiggere Draak: in questo senso Ultima è davvero lontana; di essa manca anche la componente etico/filosofica, dato che non è previsto di schierarsi dalla parte del Male e di trovarsi nel ruolo di criminali braccati dalle forze dell'ordine. Ad ogni buon conto, il fatto che le quest siano piuttosto lunghe da portare a termine, siano strutturate in maniera sempre diversa e le sottoquest siano generate casualmente rende il gioco estremamente vario e longevo; l'interfaccia e la grafica davvero eccellenti aiutano a farsi coinvolgere nella storia, anche se sembra mancare quella componente di vera immedesimazione presente in altri titoli; l'introduzione di elementi avventurosi in un GdR è una grande idea e la sua implementazione ben realizzata. Non è questa la sede adatta per trarre delle conclusioni definitive, per cui io posso allegramente salutarvi e riprendere la ricerca del secondo Cristallo.

END

150 PUNTI DI ACCESSO ANALOGICI E DIGITALI
SERVIZI FULL SERVICE PER OGNI ESIGENZA
SUPPORTO TECNICO ON-LINE TELEFONICO

NEWEL on line
Connected by Digibank

http://www.newelonline.com email:nol@newel.it

Facile, non serve neanche il cd!

Abbonamenti Internet e non solo...contattaci!

Scarica da Internet gli aggiornamenti e i trucchi dei tuoi videogames preferiti...

ed ora con XPLORER™ puoi farlo anche per i giochi della tua Playstation™ !!!

AGRIGENTO - ALBA
ALBANO LAZIALE
ALESSANDRIA
ANCONA - ANDRIA
AOSTA - AREZZO
ASCOLI PICENO
ASTI - AVELLINO
AVEZZANO - BARI
BASSANO DEL GRAPPA
BATTIPAGLIA
BELLUNO - BENEVENTO
BERGAMO - BIELLA
BOLOGNA - BOLZANO
BRESCIA - BRINDISI
BUSTO ARSIZIO
CAGLIARI
CALTANISSETTA
CAMPOBASSO
CARPI - CASALE M.TO
CASERTA - CASSINO
CASTELFRANCO V.TO
CATANIA - CATANZARO
CERNUSCO S.N.
CESENA - CHIETI
CIVITAVECCHIA
COMO - CONEGLIANO
COSENZA - CREMA
CREMONA - CROTONE
CUNEO - EMPOLI
ENNA - FAENZA
FERMO - FERRARA
FIRENZE - FOGGIA
FOLIGNO - FORLI'
FRASCATI - FROSINONE
GALLARATE - GENOVA
GORIZIA - GROSSETO
IMOLA - IMPERIA
ISERNIA - IVREA
L'AQUILA - LA SPEZIA
LAMEZIA TERME
LATINA - LECCE
LECCO - LEGNANO
LIVORNO - LODI
LUCCA - MACERATA
MANTOVA - MARSALA
MASSA - MATERA
MERANO - MESSINA
MILANO - MODENA
MONTEBELLUNA
MONZA - NAPOLI
NOLA - NOVARA
NUORO - ORBASSANO
ORISTANO - PADOVA
PALERMO - PARMA
PAVIA - PERUGIA
PESARO - PESCARA
PIACENZA - PISA
PISTOIA - POMEZIA
PONTEDERA
PORDENONE
POTENZA - PRATO
RAGUSA - RAVENNA
REGGIO CALABRIA
REGGIO EMILIA
RHO - RIETI
RIMINI - RIVOLI
ROMA - ROVERETO
ROVIGO - S.DONA' D.P.
S.SEVERO - SALERNO
SANREMO - SARONNO
SASSARI - SASSUOLO
SAVONA - SCHIO
SEREGNO - SIENA
SIRACUSA - SONDRIO
TARANTO - TERAMO
TERNI - TORINO
TRAPANI - TRENTO
TREVIGLIO - TREVISO
TRIESTE - UDINE
VARESE - VENEZIA
VERCELLI - VERONA
VIAREGGIO
VIBO VALENTIA
VICENZA - VIGEVANO
VIMERCATE - VITERBO

CERCASI NEGOZI PER RIVENDITA IN ZONE LIBERE

Newel on line - una divisione della Newel Srl
Via Ugo La Malfa 134 - 20032 Cormano (MI) - Tel. 02.61.55.54.54 Fax 02.61.55.54.55

M8G'98

GT Grand Touring

Oltre 20 tracciati. 20 diverse macchine e 12 piloti ognuno con il proprio sistema di guida.

4 differenti piste su cui gareggiare

FORNITORE UFFICIALE AC MILAN 1899

PC CD rom

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

empire INTERACTIVE
www.empire.co.uk

LE MACCHINE PIU' VELOCI, I CONCORRENTI PIU' INTELLIGENTI.

Una gara automobilistica tra bolidi veramente degni di questo nome che richiedono una mano esperta per non incorrere in continui testacoda. Quattro diverse piste; tra imponenti foreste e pericolosi dirupi, sul percorso cittadino, su un circuito circolare e infine il più difficile di tutti, quello di montagna.

- Possibilità di gareggiare contro 16 avversari simultaneamente.
- Modalità Multiplayer fino a 8 giocatori via Lan e Internet.
- Scelta dell'angolazione della telecamera per un'ottimale visione del replay.
- Opzioni per una configurazione completa della vettura.

Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

NOVITÀ 1999 TARGATE INTERACTIVE MAGIC

A cura di Claudio Todeschini

Di recente sono stato invitato, insieme ad altri colleghi della stampa specializzata, in uno dei più lussuosi alberghi del capoluogo lombardo, per assistere alla presentazione dei nuovi titoli che la Interactive Magic, software house della North Carolina, metterà sul mercato nel corso della prima metà del 1999. Le novità sono molte, e decisamente interessanti: il titolo su cui punta maggiormente la casa americana è Shadow Company, del quale andremo a occuparci più in dettaglio; gli altri due prodotti sono Mortyr: Schloss e Flashpoint, cui sono dedicati i box che trovate in queste pagine.

SHADOW COMPANY

Il futuro sarà sempre meno roseo e, in questo senso, i videogiochi non mancano mai di ricordarci che negli anni a venire ci sarà ben poco da stare allegri: le tensioni tra le diverse etnie aumentano, la piaga del terrorismo si allarga a macchia d'olio in tutto il mondo e i dittatori assoldano chiunque sia disposto (dietro pagamento) a lottare per loro. Ecco allora nascere, come estremo baluardo contro il regno del terrore e sponsorizzate dai governi più bersagliati, organizzazioni paramilitari che hanno lo scopo di arginare i continui attacchi cui sono sottoposti. Purtroppo la loro efficacia è quasi nulla e, col passare degli anni, cambiano anche gli obiettivi preferiti dai terroristi: si passa dalle 'solite' ambasciate e palazzi del potere alle più redditizie corporazioni e industrie, che si vedono costrette a creare delle proprie milizie di mercenari per difendere i propri interessi. Il giocatore si inserisce proprio in una di queste organizzazioni, durante una missione di routine nell'Africa del Nord, in cui deve rimpossessarsi di una base petrolifera di un'azienda americana caduta nelle mani dei guerriglieri. Un'operazione facile, veloce e col minimo spargimento di sangue. Ma qualcosa va storto (e non poteva essere altrimenti): la resistenza che i mercenari incontrano è ben più agguerrita del previsto, armata con gli ultimi e più sofisticati ritrovati bellici. Dopo uno scontro a fuoco impossibile da sostenere, la missione viene dichiarata fallita e i superstiti della squadra sono pronti a essere prelevati e riportati a casa; ma il comando operativo, anziché mandare messaggi del tipo 'La cavalleria sta arrivando, ragazzi... Vi porteremo fuori da lì', risponde con 'Il vostro spiegamento non è stato autorizzato ed è

MORTYR: SCHLOSS

La Interactive Magic si lancia, con questo titolo, in un settore per il quale (per quanto ricordo io) non ha mai mostrato particolare interesse: gli sparatutto in soggettiva, che stanno godendo di un momento veramente magico, a dispetto di quanto si potesse sospettare fino a un paio di anni fa, quando si pensava che con Quake2 si fosse detto tutto quello che c'era da dire. In una simile e florida situazione di mercato non ci si poteva aspettare certo che la casa di "Wild Bill" Stealey se ne stesse con le mani in mano... Mortyr: Schloss è sviluppato dalla Mirage Software e dalla Corvin Software Studios, e vedrà la luce nel marzo dell'anno prossimo. La storia ci racconta di Mortyr, un mercenario del futuro, un viaggiatore del tempo, un soldato di ventura che combatte nelle trincee sempre più affollate della curva spazio-temporale, impegnato nel tentativo di sventare un colpo di stato che prende origine nel 1942, quando il mondo era schiavo della follia nazista. I Servizi Segreti per cui lavora, infatti, riferiscono che alcuni malviventi legati alla Mafia sono tornati indietro nel tempo fino al periodo di massima espansione dell'Impero Tedesco, con lo scopo di modificare gli eventi che hanno portato alla sconfitta della Germania e la vittoria degli Alleati. L'obiettivo del piano criminale è chiaro e la sua messa in opera semplice: i mafiosi potrebbero dotare i nazisti di tecnologie e armi del futuro, in grado di metterli in una schiacciante condizione di superiorità, sotto la quale l'Europa e l'America soccomberebbero in pochi mesi, soggiogati per sempre al comando del Reich. Lo scopo della missione di Mortyr è di tornare indietro nel tempo, fino al 1942, per riparare al danno compiuto dai mafiosi prima che sia troppo tardi. Nello specifico, il gioco si svolgerà in uno dei tanti castelli che affollano l'Europa, roccaforte dell'esercito tedesco: una volta al suo interno, egli dovrà spingersi fino al cuore dell'edificio, facendosi strada attraverso nugoli di soldati tedeschi per raggiungere ed eliminare i macchinari e le armi messe a disposizione allo Stato Maggiore del Fuhrer dai criminali del tempo. Ma dopo aver fatto saltare in aria tutto quanto avviene qualcosa di inaspettato: il tempo si distorce, la realtà attorno a sé si modifica, riportando l'eroe nella sua epoca. Preso coscienza di questo colpo di scena improvviso, la salvezza per Mortyr sarà al di fuori del castello, che nel frattempo è considerevolmente cambiato: le stanze sono rovinate e in precario stato, i quadri alle pareti hanno subito l'ingiuria dei due secoli di abbandono, alcuni corridoi e passaggi da lui esplorati nel 1942 sono stati murati, costringendolo a trovare nuove vie di fuga; il tutto mentre l'assalto dei mafiosi, seccati per aver visto sfumare il loro piano, cercano vendetta. I trenta livelli di cui si compone il gioco si svolgono in un mondo treddi supportato da un motore grafico nuovo di zecca che, da quanto ho potuto vedere, si difende piuttosto bene nonostante certe lacune (come i colpi sparati che non hanno effetti diversi a seconda del punto che corpo che colpiscono) che dovrebbero essere sistemate per quando il gioco sarà sugli scaffali. L'uso di schede acceleratrici sarà obbligatorio e permetterà al giocatore di apprezzare tutto quello che mettono a disposizione: luci dinamiche, bump mapping, effetti di fumo e nebbia e quant'altro possa servire per creare un ambiente immersivo e coinvolgente (come la luce di una sigaretta che illumina il volto di una sentinella tedesca). Il gameplay sembra essere davvero curato e avvincente: i nemici non saranno mai fermi ad aspettarci in una stanza, onde per cui sarà impossibile sapere dove si trovano, dato che saranno in continuo movimento. L'effetto delle armi (che vanno dalla semplice pistola automatica alla MG-42 che spara 25 proiettili al secondo) sarà particolarmente realistico, per cui non dovremo aspettarci soldati di amianto che necessitano di 4 colpi di bazooka per essere uccisi, ma semplici 'esseri umani' che, con un paio di colpi ben assestati, vanno al tappeto. E che nessuno si aspetti di essere trattato meglio dai cattivi! La parola d'ordine di Mortyr è Azione, senza un solo attimo di respiro o di tregua.

illegale. Tutte le informazioni relative alla vostra unità verranno cancellate e noi negheremo la vostra esistenza. La vostra unità è stata annullata'. Niente male, eh? Sarà il caso di fare chiarezza: chi ha preparato l'imboscata, perché la squadra è stata abbandonata, chi c'è dietro tutto questo... Voi, nel ruolo del soldato più alto in grado, assumete il comando dei vostri uomini, deciso a riportarli a casa... È nata la Compagnia Ombra.

Shadow Company è un gioco di strategia in tempo reale, in cui il giocatore deve scegliere la sua squadra di otto membri da una rosa di sedici mercenari e, in base alle abilità di ciascuno di essi, tenuto conto degli obiettivi della missione, condurli a concludere con successo le otto campagne che li aspettano. Diversamente da titoli di strategia analoghi (il primo che mi viene in mente, purtroppo, è SWAT2), qui i soldati che andremo a comandare avranno una loro peculiare personalità, che si rifletterà anche nel corso del gioco. Mi spiego meglio: tipicamente, negli RTS il giocatore ha sempre a che fare con pupazzetti animati senza volto, senza personalità, uno uguale all'altro (a parte i compiti che sanno svolgere, ovviamente)(e a parte l'eccezionale Commandos, ndMax). In SC, invece, ognuno dei sedici uomini e donne che conoscerete ha la sua storia, la sua vita alle spalle e il suo comportamento in azione sarà influenzato anche da questi fattori. C'è il finnico Jurgen Michaelis, abbandonato dalla madre da piccolo e cresciuto a Berlino, piccolo genio dell'elettronica ma con strane tendenze violente; il nigeriano Tolu Sabande, sopravvissuto alla guerra civile che ha dilaniato il suo paese, che ha conosciuto la morte fin da piccolo ed è un asso con i fucili di precisione; Chloe Marco è nativa di Portland, in Oregon, un ex-agente dell'FBI addestrata nella squadra antiterrorismo: a causa di un incidente durante la liberazione di un ostaggio, è stata assegnata a una scrivania, da cui si è alzata per entrare nella compagnia di cui siete al comando. E così tutti gli altri: ognuno si distingue in abilità

FLASHPOINT

Il terzo titolo cui abbiamo assistito è Flashpoint, uno strategico bellico veramente intrigante, stando a quel poco che abbiamo potuto vedere. La storia del gioco ha inizio negli anni '70, con il terzo conflitto mondiale in pieno svolgimento da parecchi anni (ma come! Io non me ne ero mai accorto...): la Terra è stata quasi del tutto devastata dall'uso indiscriminato delle armi nucleari e da altri allegri strumenti di distruzione di massa; il blocco occidentale NATO (composto dall'Europa e dall'America) e quello orientale, fronti avversari, sono ormai allo stremo, e le loro ultime forze si raccolgono su tre isole dell'Atlantico, pronte per dar inizio al confronto finale. All'inizio di Flashpoint il giocatore vestirà i panni di un soldato semplice, armato solo del suo fido fucile d'assalto e di alcune provviste e scorte di munizioni nello zaino, chiamato a portare a termine le missioni che di volta in volta gli verranno assegnate: difesa di postazioni strategiche, scorta di truppe, esplorazione del territorio nemico, ecc. La carriera del soldato procederà di pari passo con il gioco, prevedendo per lui incarichi di sempre maggior responsabilità, fino ad arrivare al comando di interi plotoni in battaglia. Analogamente ad altri titoli in arrivo per quest'anno, il gioco si presenta come una via di mezzo tra uno strategico in tempo reale, in cui il giocatore dovrà disporre, comandare e gestire le forze sul campo di battaglia, amministrare con oculatezza le risorse economiche e non solo (armi, carburante, provviste), e un titolo di azione vera e propria dove il giocatore potrà, a bordo di numerosi veicoli, scendere nel bel mezzo della battaglia, a fianco delle truppe di cui è al comando, rischiando in prima persona la propria vita e pagando gli errori della sua cattiva strategia militare. Il conflitto si basa su sei campagne, a loro volta suddivise in varie missioni, in cui lo scopo ultimo è impossessarsi del maggior quantitativo possibile di territorio, fino alla conquista completa delle tre isole. A complicare la battaglia ci si mettono anche fattori solitamente non presenti in questi giochi, ovvero i tradimenti dei propri e degli altrui soldati, le milizie armate degli autoctoni che (giustamente) non vedono di buon occhio che le due superpotenze vengano a giocare alla guerra nel prato di casa loro: provate per sbaglio ad eliminare dei civili o dei guerriglieri, e non stupitevi di dover fronteggiare anche le loro rappresaglie. Si tratta, come ho detto, di un connubio tra i due generi più apprezzati dal mercato videoludico: tuttavia, da quello che ho visto, mi sembra che il piatto della bilancia con scritto 'azione' sia quello che penda maggiormente verso il basso. Il giocatore avrà a disposizione ben venticinque veicoli militari da poter controllare e guidare, e intendo guidare per davvero: non pensiate di salire a bordo di un elicottero o di un tank e usare le quattro frecce direzionali per spostarvi qua e là, o che una jeep si comporti come un mezzo blindato. Da questo punto di vista il gioco è davvero notevole: ogniqualvolta si sale a bordo di un diverso veicolo, si ha l'impressione di trovarsi di fronte a un piccolo simulatore bellico. Non stupisce di scoprire che il motore grafico del gioco è totalmente tridimensionale, estremamente curato e pulito, con una fedeltà al mondo reale che, a tratti, ha dell'incredibile. Oltre alla dettagliata rappresentazione dei mezzi che potrete controllare (tra cui cito i tank M60A3 e BMP-1 e gli elicotteri AH1 Cobra e A-10 Warthog), le condizioni atmosferiche e meteorologiche sono quanto di più 'vero' si sia mai visto su un PC, credetemi: è possibile impostare a piacimento la velocità con cui scorre il tempo (e fin qui niente di nuovo), e il simpatico Howard Glover si è dilettato a farci cadere la mascella settando al massimo tale parametro. Abbiamo osservato basiti, per svariati minuti, il passare i giorni con la velocità dei minuti: le nuvole sono composte da più strati e si spostano nell'arco della giornata, la luna sorge al tramonto, percorre tutto l'arco celeste e cala quando il sole è ormai nel cielo e, se la notte è sufficientemente limpida, si possono vedere le stelle che, manco a dirlo, sono messe tutte al loro posto (stagioni comprese). Dettaglio sicuramente poco utile ai fini del gioco, ma che dà un'idea della cura e dell'attenzione poste nel suo sviluppo. Atteso per maggio.

ben precise, delle quali tener conto quando andrete a scegliere gli uomini più adatti per la missione che vi aspetta: potreste aver bisogno di un buon guastatore, o di un nuotatore provetto, piuttosto che di un esperto di arrampicata. Non è tutto: come in un gioco di ruolo, infatti, i vostri uomini diventeranno più esperti in alcuni campi e meno in altri nel corso delle campagne, adattandosi a quello che fate loro fare. Se al miglior cecchino del mondo non fate mai sparare un colpo ma solo guidare elicotteri, dopo un po' di tempo la sua mira si sarà inevitabilmente 'arrugginita', mentre la sua capacità di pilota sarà alle stelle. Ad armare questi valorosi soldati di ventura ci sono le migliori armi degli eserciti di tutto il mondo, le più sofisticate attrezzature da sub, i migliori equipaggiamenti da sci, ecc. Ovviamente i soldi non piovono dal cielo e una oculata gestione del patrimonio iniziale e del bottino che riuscirete di volta in volta a intascare, sarà cruciale per comprare attrezzature più efficaci e costose. Sparsi nei territori che esplorerete ci saranno anche moltissimi veicoli che potrete utilizzare a vostro piacimento: carri armati, elicotteri, navi, sottomarini, normali automobili e motoslitte. La cosa bella di Shadow Company è proprio la cura riposta nella fisica del mondo in cui vi muovete e l'interazione con l'ambiente, che si avvicina al concetto di 'totale': potrete scavalcare i muri di cinta delle fortificazioni, salire in cima alle torrette di guardia, entrare e nascondervi nella villa di ignari abitanti della zona; dovrete arrampicarvi o nuotare per raggiungere locazioni altrimenti fuori dalla vostra portata, o seguire le orme lasciate nella neve dai nemici che vi precedono; udirete i lamenti dei cani (svegliati dal continuo rumore di mitragliatrici), i sonagli dei serpenti del deserto, il rumore delle cascate; sarete colpiti dagli agenti atmosferici (neve, pioggia, vento) e le mutate condizioni climatiche influenzeranno anche le traiettorie dei colpi (vostri e non). Graficamente il gioco si presenta con tutte le carte in regola: motore totalmente tridimensionale, unità e oggetti poligonali (molto dettagliati anche a livello di animazioni), telecamera libera per decidere quale visuale tenere nel corso del gioco - più ravvicinata durante gli scontri o dall'alto per quando si devono esplorare zone nuove. Se la gola comincia a riempirsi in maniera scocciante di acquolina, allora preparatevi a deglutire almeno fino a marzo, data in cui dovrebbe uscire il gioco.

Il meglio dei giochi al miglior prezzo!

FIFA 99

Electronic Arts

lire 79.000 iva inclusa

Un livello di realismo senza precedenti. 250 squadre di club di 12 nazioni ti faranno vivere le emozioni del calcio di tutto il mondo.

MIG-29

Novalogic

lire 59.000 iva inclusa

Il nuovo ed entusiasmante simulatore del più famoso jet da combattimento.

F-16

Novalogic

lire 59.000 iva inclusa

Il nuovo simulatore del più potente e veloce aereo da combattimento.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Microsoft

lire 109.000 iva inclusa

Rivivi le grandi battaglie combattute nei cieli d'Europa durante la seconda guerra mondiale.

MONDADORI INFORMATICA

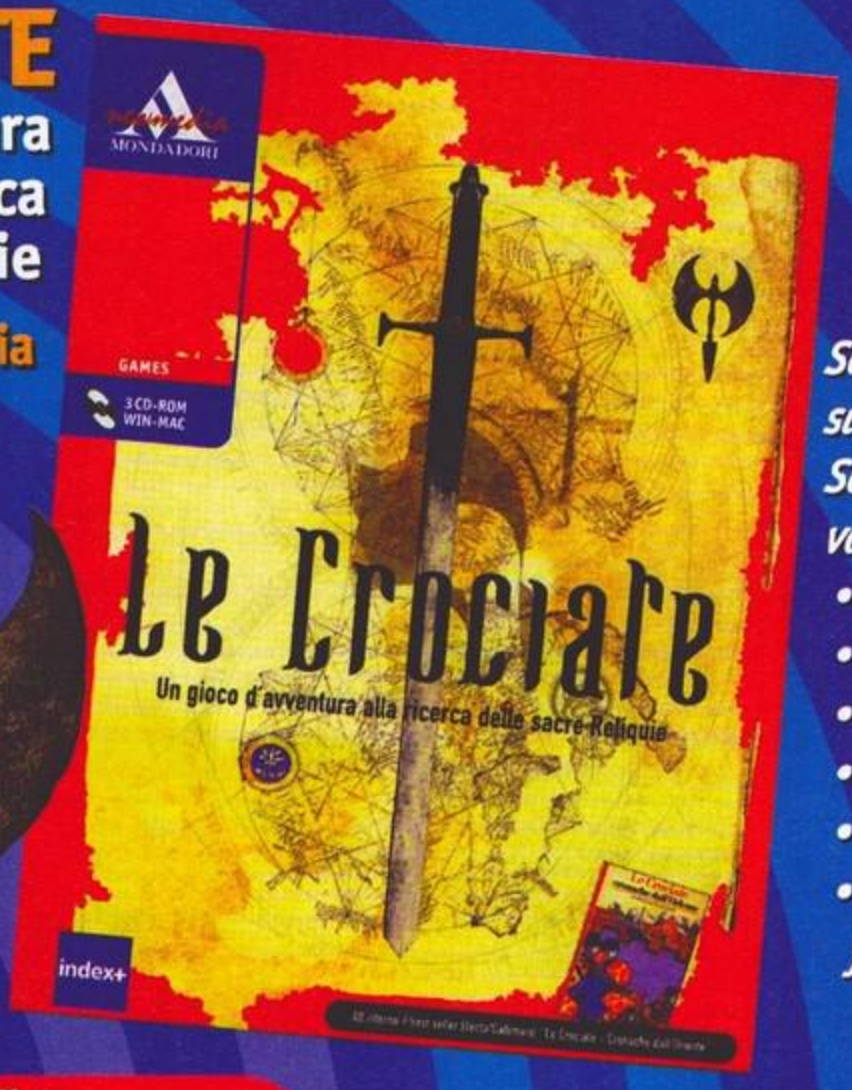
MULTICENTER

www.mondadori.com/multicenter

LE CROCIATE

Un gioco d'avventura alla ricerca delle sacre Reliquie

Mondadori New Media



Segui le orme del cavaliere Arthaud, supera le prove, risolvi gli enigmi. Solo così potrai diventare un grande e valoroso cavaliere.

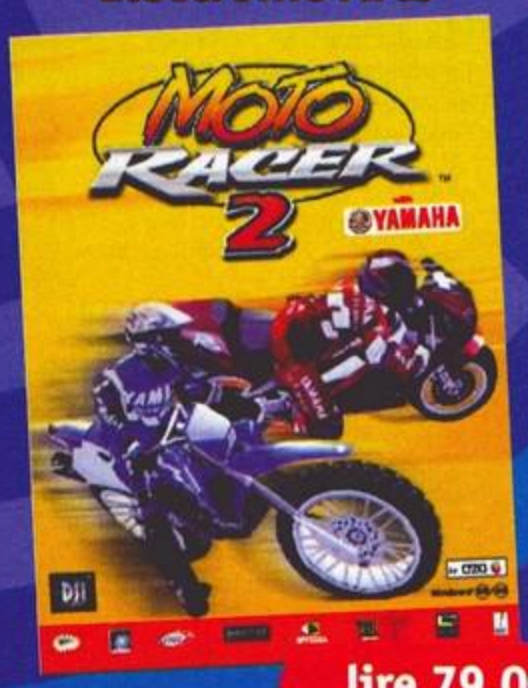
- *3 Cd-Rom Windows e Macintosh*
- *30 ore di gioco*
- *500 animazioni con effetti speciali*
- *26 enigmi interattivi*
- *grafica 3D realistica e spettacolare*
- *ambientazioni medioevali fedelmente ricostruite*

3 Cd-Rom + Libro

lire 89.000 iva inclusa

MOTO RACER 2

Electronic Arts



lire 79.000 iva inclusa

La nuova edizione del gioco di corse motociclistiche più venduto al mondo. 32 nuovi circuiti, grafica 3D e scenari sempre più spettacolari

JOYPAD FREESTYLE CON MOTOCROSS MADNESS

Microsoft

lire 129.000 iva inclusa

Il joypad ideale per i tuoi giochi.

MILANO

Piazza Duomo - Via Berchet, 2 - Tel. 02806271

BOLOGNA

Strada Maggiore, 25 - Tel. 051235603

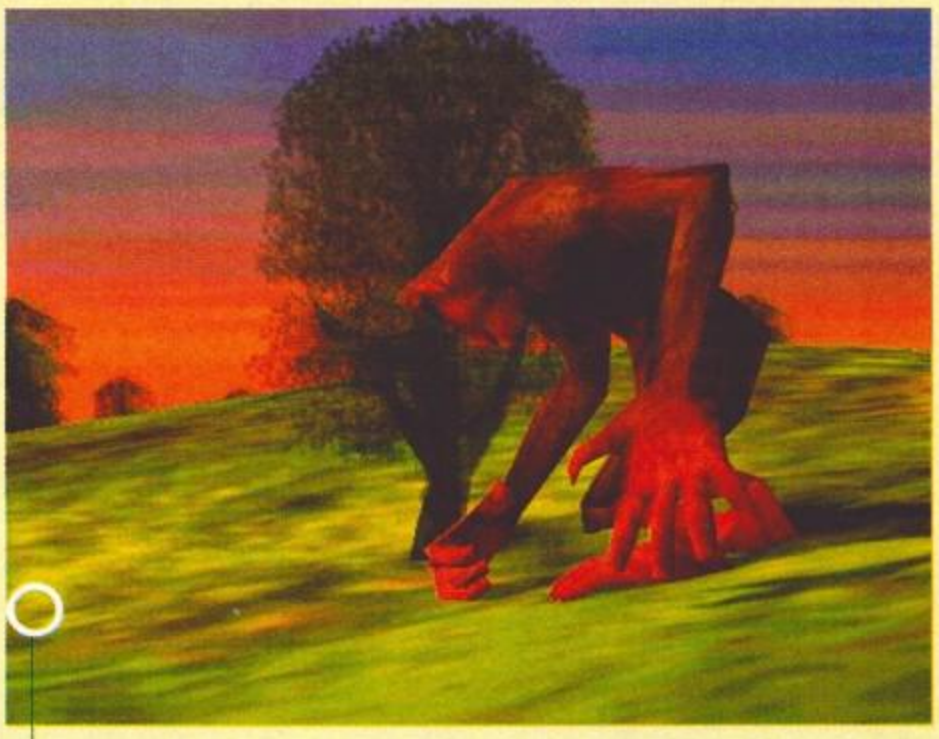
LIONHEAD

Il Barone torna a Cuba e io gli do ancora una volta il cambio nella traduzione di questo tredicesimo episodio del diario dei Lionhead: al di là degli spaccati di vita raccontatici da Steve Jackson, quello che comincia a stuzzicare credo siano le foto del gioco, che pare essere veramente spettacolare...

Stefano Silvestri

Come ho già detto nel corso degli ultimi diari, gli artisti (Artists) e i programmatori di engine (Engineers) della Lionhead sono coloro che si occupano dell'aspetto esteriore di Black & White. Per fare un'analogia con Quake, il loro lavoro sarebbe quello che vi permetterebbe di muovervi nelle stanze e nei corridoi tridimensionali del gioco. Notereste però che i nemici non vi attaccherebbero, e che il vostro BFG 9000 non sparerebbe alcun colpo. Questo perché è compito dei programmatori (Game Programmers) dare vita al mondo 3D creato dagli artisti e dai realizzatori del motore grafico. Peter Molyneux, Mark Webley, Jonty Barnes e Richard Evans formano il Game Programming team della Lionhead. Peter si occupa del design del gioco in generale nonché della programmazione dell'intelligenza artificiale di coloro che abitano i villaggi di Black & White. Queste personcine organizzeranno dei party e andranno a fare shopping, a pescare, si sposeranno e, in generale, faranno tutto quello che farebbero i loro corrispondenti nella realtà.

Un Lunedì mattina m'è capitato di arrivare in ufficio alle 9 e di trovare Peter alla sua scrivania che m'aspettava orgogliosamente dicendo entusiasta: "Questo ti piacerà, Steve. Guarda, sto per regalare una palla a una delle mie tribù". Al che prende e clicca su un campo. "Guarda! Due persone ci stanno correndo dietro e stanno iniziando a giocarci! Adesso altri si stanno unendo a loro. Che stiano inventando un gioco?". Io rimasi a guardare affascinato man mano che sempre più persone venivano attratte dal pallone e iniziavano a giocarci. Dopo pochi minuti era stato inventato il Calcio. Ventidue omini giocavano a football su un campo posto tra due porte. Peter aveva passato l'intero fine settimana per introdurre questa particolarità nel gioco.

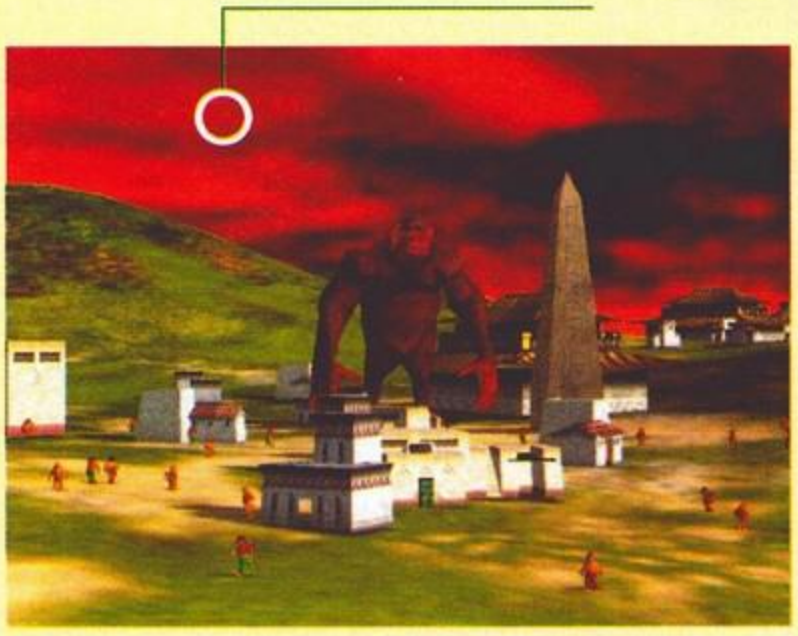


Una scimmia prova a mangiarsi da sola. Mah...

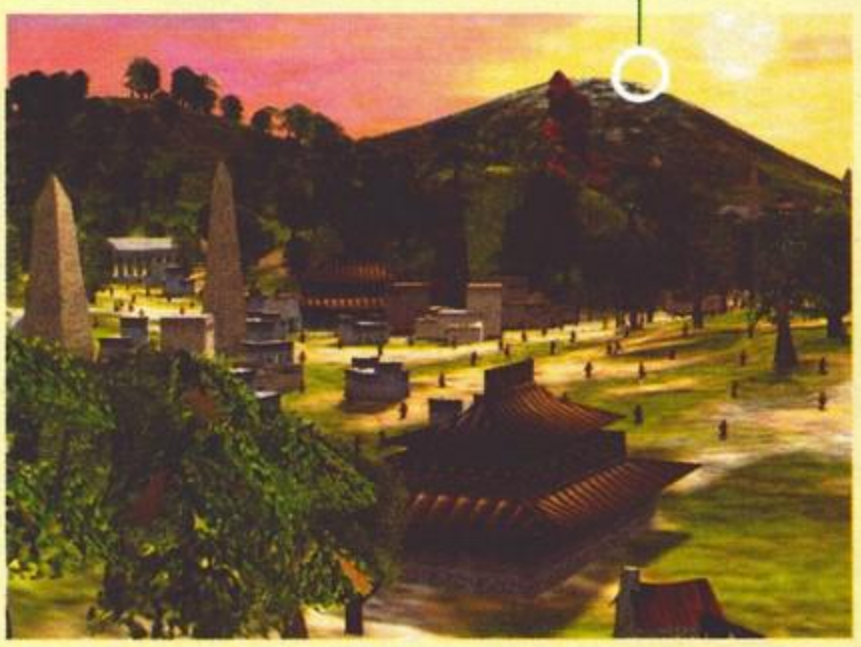
Mark Webley ha iniziato col programmare l'intelligenza artificiale delle creature di B&W ma è poi subito diventato Project Manager. Adesso lavora con coloro che si occupano della realizzazione del gioco stesso e dell'engine, assicurandosi che qualsiasi routine verrà poi richiesta sia stata specificatamente inclusa nella lista delle "Cose da Fare". È un lavoro che richiede delle incredibili doti di coordinamento, visto che Mark alla Lionhead è il Project Manager di qualcosa come 30 diversi progetti multi-piattaforma (PC e console) da portare a termine entro un periodo di 3 anni. Con Black & White, però, come lui stesso ammette, è 100 volte più difficile. Richard Evans si occupa invece di un qualcosa molto difficile da descrivere, e cioè di come il videogame giudicherà, se positivamente o negativamente, le azioni portate a termine dal giocatore. Non bisogna dimenticare infatti che il paesaggio di qualsiasi territorio cambierà dinamicamente a seconda che voi teniate un atteggiamento improntato al Bene o al Male. Con una laurea in Filosofia ottenuta con lode a Cambridge, Richard è l'uomo giusto per questo incarico. Tra l'altro pare anche essere estremamente qualificato per un altro incarico, dato il suo incredibile successo con le donne. Ma di questo forse è meglio che ne parliamo un'altra volta...

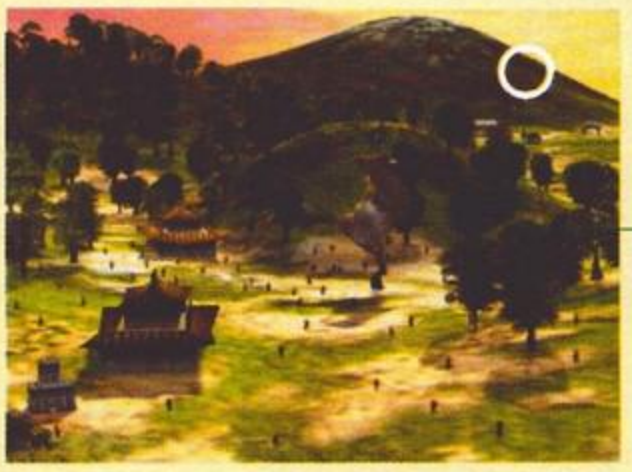
Il lavoro di Jonty Barnes è già stato descritto in queste pagine: il suo programma di navigazione si occupa di mandare tutte le creature viventi da un punto all'altro della mappa secondo la strada più corta, evitando gli ostacoli. Le sue routine si occupano inoltre di far sì che gli animali si muovano con naturalezza, prendendo ad esempio le movenze che hanno nella realtà ed evitando che si spostino a scatti o comunque con precisione geometrica. Di recente si è messo a lavorare anche sulla gestione degli incantesimi e sul

Un enorme gorilla che imperversa in un villaggio.



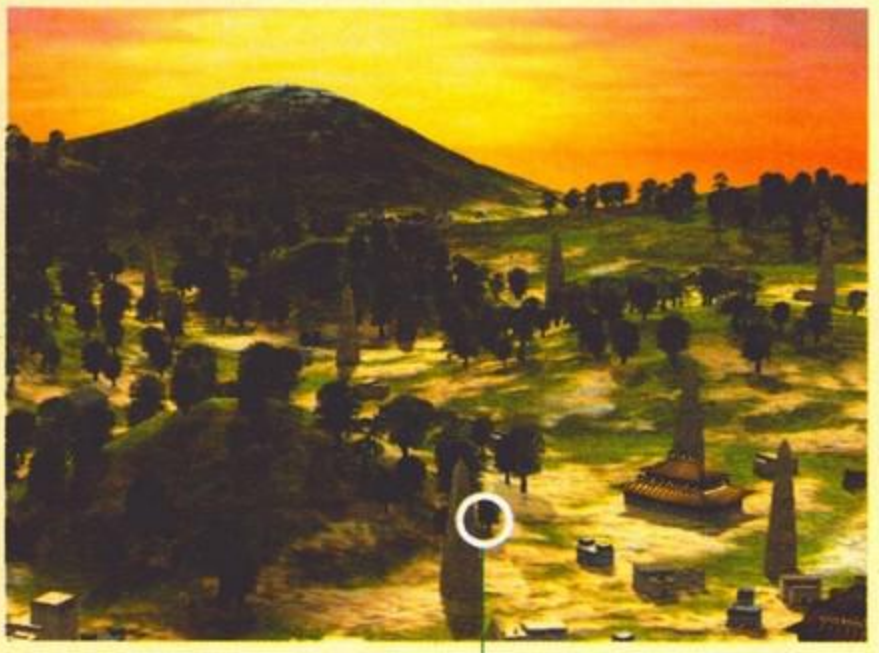
Come vedete, la grafica di Black and White ha dello spettacolare...





Solo in un gioco di Peter Molyneux si poteva vedere una mucca tirare di kickbox!!!

Ecco una veduta aerea di uno dei villaggi di B&W.

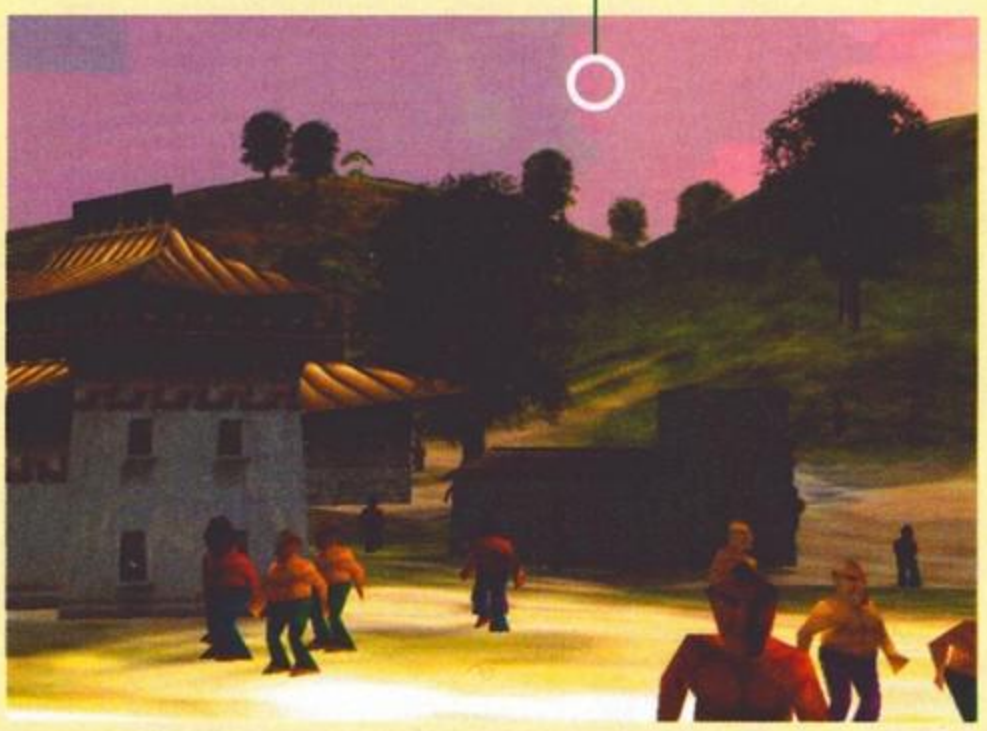


Vi ricordate quando mesi fa Peter Molyneux mostrò delle immagini renderizzate indicando la qualità grafica che intendeva raggiungere? Beh, non pare essere molto lontano da quegli standard...

sistema di "Riconoscimento Gestuale" che verrà usato per lanciare gli incantesimi. Per creare ad esempio un Anello di Fuoco, sarà necessario muovere circolarmente il mouse. Questa sarà un'azione che richiederà abilità ed esperienza, dato che meglio verrà compiuto questo gesto e più potente risulterà essere l'incantesimo.
Gli ho chiesto un giorno come gli sembrava stesse procedendo il gioco e Jonty m'ha risposto che "Black and White è attualmente nella fase in cui vengono riuniti tutti i codici base. I vari sistemi che ognuno ha programmato per conto proprio devono ora cominciare a funzionare in armonia l'uno con l'altro. E non è affatto facile!".
Alle volte emergono dei problemi davvero bizzarri. L'altra settimana Richard ha piazzato una delle sue creature nel gioco e questa ha iniziato ad agitare le braccia, tenendo la bocca aperta; apparentemente sembrava che avesse fame e che stesse cercando qualcosa da mangiare. Ebbene, è venuto fuori che la risorsa di cibo disponibile più vicina era proprio l'unità stessa, che di conseguenza stava provando a mangiarsi da sola! Ovviamente questo bug è stato eliminato con una riga di codice che d'ora in poi farà sì che un'unità non consideri se stessa come una possibile fonte di nutrimento.
Programmare la logica del gioco usando una 'testbed' (una sorta di versione di prova con la grafica ridotta al minimo) ci ha permesso di giocare a Black and White fin dall'inizio. Abbiamo così potuto testare la progettazione e l'implementazione delle nuove caratteristiche fin dalla stessa fase di sviluppo. Black and White sarà stato giocato migliaia di volte prima di essere presentato al mercato, anche se va detto che, adesso che l'intelaiatura del gioco è completa, la versione testbed ha fatto il suo tempo ed è ora di iniziare a provare il gioco col suo vero engine 3D. I bug che vengono scoperti in fase di playtesting vengono riportati ai programmatori dal nostro Testing Manager, Andy Robson. Andy, ogni volta che parla coi programmatori dei bug, ha sempre un sorrisetto sardonico dipinto sul volto. Ama il suo lavoro. Ogni mese stila una classifica del tipo 'Quale codice ha i peggiori bug' .Ovviamente i programmatori si ostinano a dare la colpa l'uno all'altro, specialmente Peter, che insiste sempre sul fatto che il suo sorgente è privo di errori. Nel caso poi ci siano effettivamente degli errori, si mette a dire che la colpa è delle PR che deve tenere con quanti, tra giornalisti e software house, lo vogliono contattare. È una scusa abbastanza triste, ed Andy di solito non accetta scuse: si limita ad annotare gli errori sul suo foglio e a lasciare dei bigliettini post-it sulla scrivania di Peter.
Il sito Web della Lionhead (www.lionhead.co.uk) ha una forum in cui si discute di programmazione (Programmer's Discussion Board), dove coloro che vi accedono possono parlare del nostro lavoro a un livello più tecnico. Io mi occupo di controllare il sito non appena mi è possibile e cerco di trovare il tempo necessario a rispondere alle domande.
Devo ammettere che quello della programmazione è un settore dominato dai maschi; le donne programmatrici sono una rarità, anche se uno dei candidati per uno degli ultimi posti da programmatore rimasti liberi era proprio una donna. Aveva un'aria molto sicura di sé e anche Mark Healey se n'era accorto: credo si sarebbe ambientata benissimo nel team. Sfortunatamente non aveva abbastanza esperienza nel settore e così non abbiamo potuto assumerla. Alcuni di noi hanno insistito per prenderla comunque, ma Steve è stato irremovibile: "Non possiamo assumere qualcuno solo perché nel suo curriculum ha scritto che uno dei suoi hobby è la danza del ventre!" Che peccato... Quella del programmatore non viene considerata una carriera particolarmente attraente, ed è falso, come lo stesso Richard può confermare. Grazie al nostro sito, ha conosciuto una ragazza di nome Erica che pareva sapere tutto di tutti qui alla Lionhead. Le piaceva parlare di programmazione dell'intelligenza artificiale e Richard l'ha invitata a visitare i nostri uffici. Una sera Richard ha sfidato un amico a una gara a chi programmava più velocemente, competizione che ha vinto tranquillamente. Erica, che stava assistendo alla sfida, si è talmente eccitata per la bravura di Richard che s'è messa sotto la scrivania per premiarlo nello stile di Monica Lewinsky (beh, e io che programmo anche fino a 3 interfacce grafiche in 5 giorni!? NdSS). Dopodiché Richard ha realizzato, con orrore, che probabilmente il tutto era stato ripreso dalla webcam della Lionhead!

Questa volta spetta a una specie di gigantesco leone il compito di portare morte e distruzione!

Un'immagine ravvicinata degli abitanti che popoleranno il mondo di Black and White



The .LHX Files © 1998 Steve Jackson

daL 9 NovEmBRe oCcHio a cOsa gUaRDi.

LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNeRdI oRE 20 su tmc2

www.elleti.it/lion

VEdRai cosA viNcI.

Dal 9 novembre la tua trasmissione preferita torna alla grande su TMC2 con un sacco di novita' interessanti. Un sito Internet sempre piu' ricco, e il gioco interattivo di Lion tutto nuovo e ancora piu' dinamico, con scenari 3D di adrenalina pura, che ti incolleranno alla TV e al telefono.

E con Lion (sempre lui, lo snack per ruggire di piacere, una meravigliosa barretta di wafer e cereali ricoperta di squisitissimo cioccolato al latte) a gennaio parte un fantastico concorso:

puoi vincere ogni settimana uno Scooter Lion Dragster by Italjet, e alla fine ci sara' una super estrazione di altri 10! Le istruzioni per partecipare e tutti i particolari li trovi sulla confezione di Lion.

Dal 9 novembre, Lion Network e in onda con tutto questo e anche di piu'. Chi c'e', c'e'. Chi non c'e', peggio per lui.

Roooaarr.

Nestlé

INFO LION NETWORK

1 arte

"The Blues Brothers"
Milano Teatro Smeraldo
dal 19 al 31 gennaio 1999

"Tommy - The who's Musical"
Bologna Teatro Duse
dal 29 dicembre 1998
al 6 gennaio 1999

"Il barbiere di Siviglia"
Roma Teatro dell'Opera
Prima rappresentazione
il 26 gennaio 1999

2 musica

CONCERTI

Patty Pravo
Roma Teatro Sistina
11 gennaio 1999

Stratovarius
Roma Palacisalfa
27 gennaio 1999

ALBUM

Ani di Franco	Titolo: UP UP UP UP
Marlene Kuntz	Titolo: Ho ucciso paranoia
Paul Mc Cartney	Titolo: Band on the run
Cathedral	Titolo: Redemption

3 tecnologia

Internet Expo
Assago - (Mi) Fila Forum
dal 29 al 31 gennaio 1999

Ant Z (La formica Z) - grande appuntamento per la computer animation che racconta la storia di una formica, doppiato da Woody Allen, Sharon Stone e Sylvester Stallone

A bugs s life Film cinema in computer animation che racconta la vita di un bruco

4 esplorazione

Jacovitti - Rassegna organizzata come un vero e proprio fumetto dove i personaggi diventanoreali e accompagnano i visitatori attraverso le sale.
Torino - Museo dell'Automobile
fino al 31 gennaio 1999

Zoocasa
Roma - Fiera di Roma
dal 6 al 10 gennaio

Libro
"Volo quadrimotore notturno, classe economica solo andata" Il divo John Travolta debutta nella letteratura con una favola "per tutte le età". La storia è quella di un ragazzo di 8 anni che riesce a coronare il sogno di fare un viaggio aereo dall'Atlantico al Pacifico.

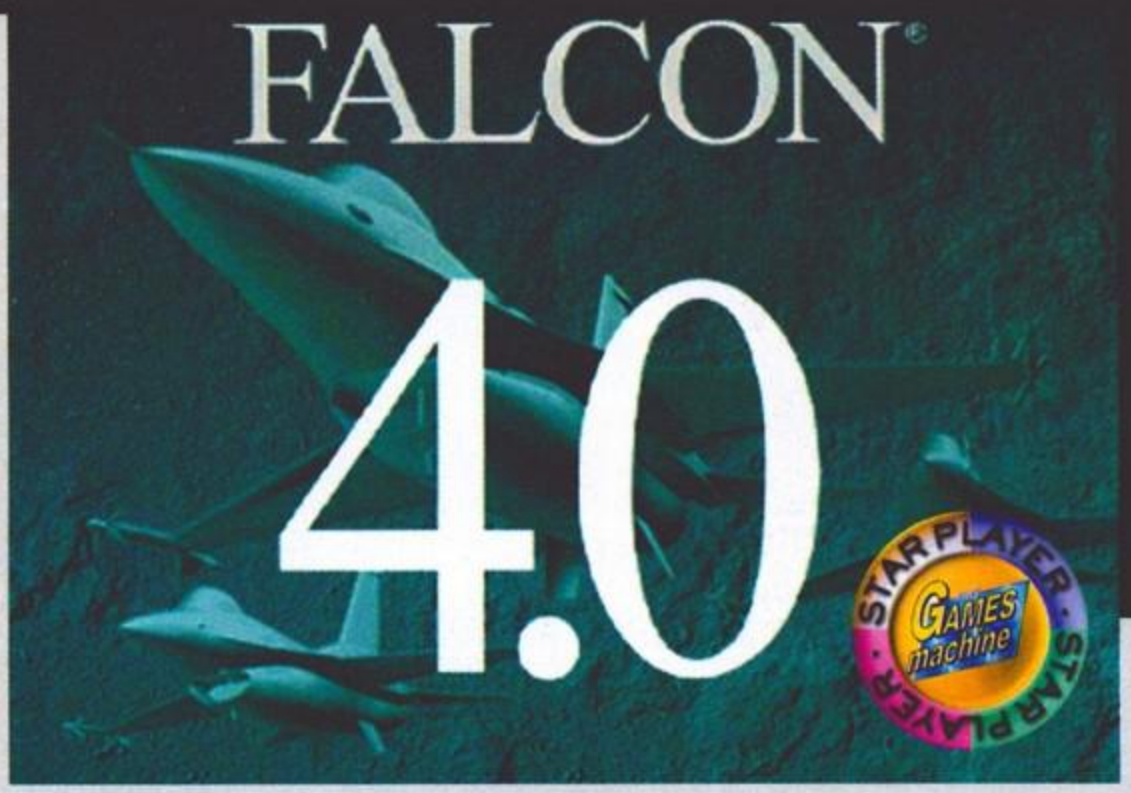
5 sport

Campionati del Mondo di Corsa Campestre Indoor
Torino 23-26 gennaio 1999

Coppa del Mondo di Snowboard
Madonna di Campiglio
25 gennaio 1999

Coppa del Mondo di Pattinaggio di velocit su pista lunga
Collalbo - Bolzano
26-27 gennaio 1999

FALCON 4.0



Cuba, l'isola maggiore delle Grandi Antille. È qui che il mio capo squadriglia, il "Barone", venne abbattuto: proprio sopra al Pico de Tarquino. Ora solo io, la sua ala, posso portare a termine la missione: fumare il sigaro più grosso del paese e convincere le native del posto a non chiamarmi "Woody", come i würstel di pollo!

Il fatto di poter tener "lockato" il nemico così che il vostro sguardo rimanga fisso su di lui è particolarmente comodo nei duelli testa a testa. Merito della cabina virtuale.

E adesso ditemi se è possibile: il Bossettone se ne va in vacanza su un isola tropicale e ci lascia qui a sgobbare senza nemmeno portarci in regalo una donna del luogo. E già, sembrerà incredibile ma questa volta non sarà il Barone a recensire la simulazione più attesa di tutti i tempi bensì quel mentecatto dell'FBS che, come ben pochi sanno, oltre ad amare Guerre Stellari e tutto ciò che è violenza digitale (le dita negli occhi, le dita nel naso, l'insalata condita, ecc.), qualche volta si sconfinfera pure con qualche simulatore di volo. D'altronde era scritto nel mio destino: da piccolo ho portato ben 4 apparecchi!
Dunque ragazzi, dove eravamo rimasti? Ah sì, ora mi sovviene: prima c'è stato il vecchio Red Baron, poi salirono sul podio A-10 Tank Killer, l'incasinatissimo Falcon 3.0, "l'Originale" Strike Commander, il mitico TFX, l'indimenticabile EF-2000, l'irraggiungibile F-22 Air Dominance Fighter e poi... poi più nulla! Eh sì, a quanto pare in quest'ultimo anno nessuna software house è riuscita a sfornare capolavori in grado di surclassare il titolo di punta della Digital Image Design (DID per gli amici), eppure di tentativi ne sono stati fatti, sia da parte della Jane's che da altre case meno "consacrate". Peccato che tutti siano stati demoliti dall'implacabile "penna" del Bossettone... Ora che quel adoratore di sigari se ne 'sta spaparanzato su una spiaggia in compagnia di un numero non precisato di ragazze di colore, l'equilibrio mondiale potrebbe però collassare: c'è un nuovo velivolo che solca i cieli di questo piccolo pianeta, un caccia che, nonostante sia da tempo immemore negli annali dell'aviazione, ha da poco riguadagnato credibilità... F-16 Fighting Falcon!
Sin dall'epoca della versione 3.0 di questo simulatore, si gridò al miracolo per la completezza e il realismo dei suoi sistemi, e sembra che ora la MicroProse si sia decisa a ritoccare un po' l'originale per renderlo adatto al nuovo millennio. Dopo la solita presentazione che esalta a dovere la maneggevolezza e i vari ruoli di questo caccia (un F-15 che non riesce ad abbattere un A-10 non si era mai visto, però), eccoci direttamente all'interno del menu principale dove, oltre alle varie voci per il setup e la creazione del vostro alter ego virtuale, si potrà da subito dare un occhiata alle quattro caratteristiche voci che costituiscono il gioco vero e proprio: Instant Action, Dogfight, Tactical

Damn, mi hanno colpito! Non fai in tempo a scoprirti un attimo che subito tutti ti sono addosso.

All'atto della partenza potrete decidere se partire dalla cosidetta "Taxiway", oppure sulla pista di decollo. Io, da vero esaltato, preferisco di gran lunga la prima: è troppo bello manovrare il velivolo attendendo i comandi dalla torre.

Damn, mi hanno colpito! Non fai in tempo a scoprirti un attimo che subito tutti ti sono addosso.

Il rifornimento in volo l'ho sempre odiato, sin dai tempi di TFX. Per la gioia dei grandi e dei piccini... RIECCOLO!

F-16, COLPITO E AFFONDATO!

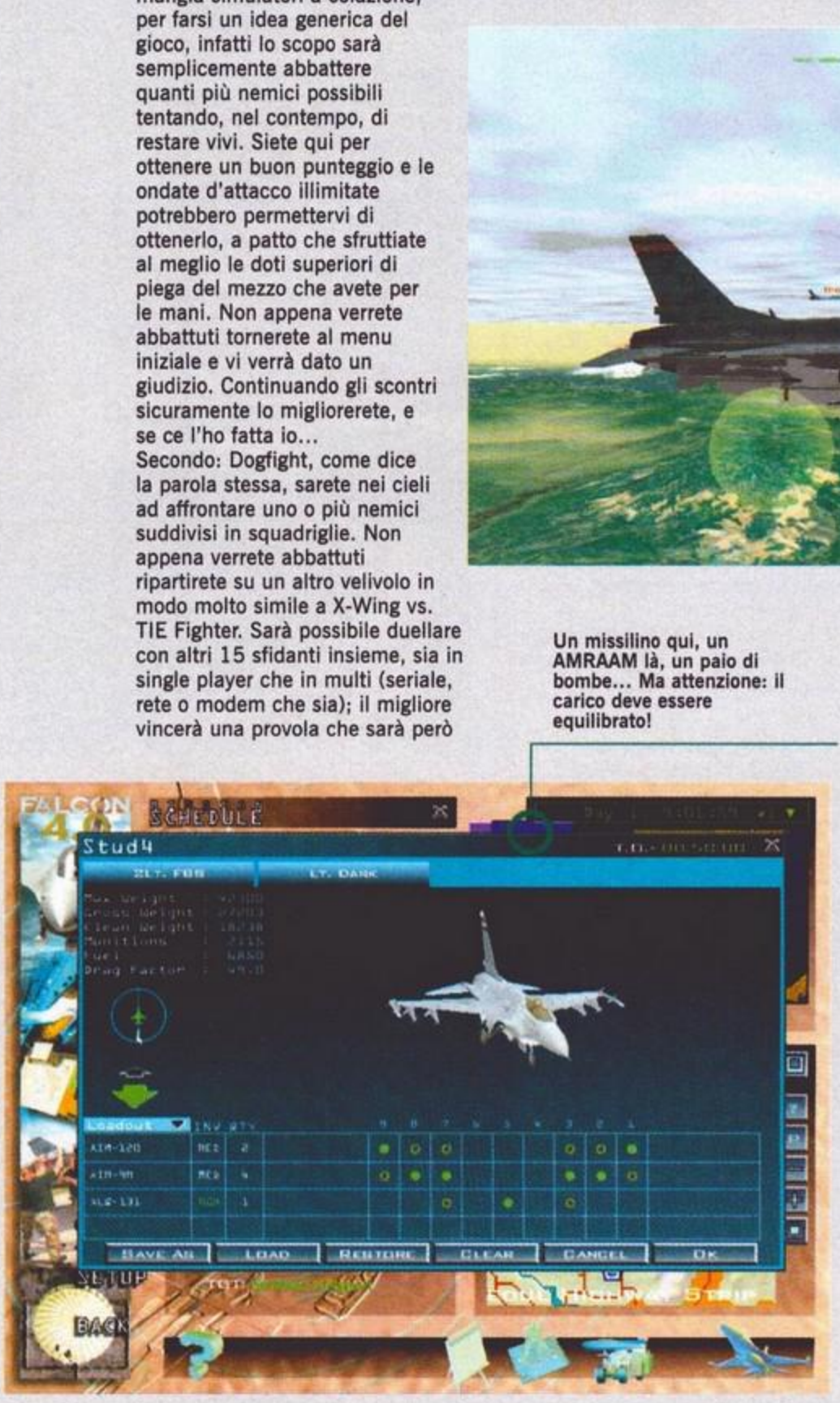
Prima di venir coperto di lettere, fax ed e-mail, un chiarimento: so di non essere un tecnico aeronautico, pertanto non me ne abbiano tutti quelli che hanno fatto dello studio dei velivoli militari la propria vita. Da fan del Falcon, questo box ha solo uno scopo: far interessare i "non fanatici" a esto piccolo gioiellino senza per forza inserire dati tanto specifici da far addormentare i sassi. Ok? Bene, partiamo!
Questo caccia è, insieme al vetusto F-4 Phantom, uno dei caccia più famosi e diffusi al mondo (3.500 unità regolari). Nonostante non sia agli stessi livelli del F-22 o dell'Eurofighter, la sua versatilità, manovrabilità e flessibilità d'uso sono leggendarie. Nella Guerra del Golfo furono importantissimi i raid delle molteplici squadriglie di F-16, sia quelli aria terra (bombardamenti e lancio di missili intelligenti) sia quelli A-A (il record del primo abbattimento è suo), tanto che solo 5 aerei non rientrarono alla base nel corso dell'intero conflitto.
Il suo sistema di controllo (denominato "Fly by Wire") fu, all'epoca della progettazione, rivoluzionario: gli ingombranti attuatori idraulici per il controllo degli alettoni e di tutte le superfici mobili, vennero sostituiti da ricevitori d'impulsi elettrici. I movimenti della cloche vengono così inviati a un elaboratore che automaticamente è in grado di determinare le inclinazioni ottimali delle superfici mobili così da ottenere un rendimento maggiore per virate, cabrate e, più in generale, nei cambi di direzione.
Ma ecco qualche dato in più, i restanti li potrete avere dalle esaurienti tabelle presenti nel gioco.

TIPO DI CACCIA: terza generazione
DITTA PRODUTTRICE: General Dynamics
MOTORI: 1
MANOVRABILITÀ: Ottima
AUTONOMIA MASSIMA: 905 miglia nautiche (1678 Km)
VEL. MASSIMA a 36.000 piedi: 1158 nodi (2148 Km/h --Mach 1.8)
VEL. MASSIMA al liv. del mare: 791 nodi (1467 Km/h --Mach 1.2)
QUOTA MASSIMA: 49.530 piedi (14.860 m)
ARMAMENTO FISSO: M61A1 Vulcan da 20mm

Engagement e Campaign. Vediamoli rapidamente soffermandoci poi sul più importante (semmai vi venisse sonno pensate al programma "Amici" e vi risveglierete per la mestizia!).
Inutile dire che la prima voce servirà, com'è solito dire chi mangia simulatori a colazione, per farsi un idea generica del gioco, infatti lo scopo sarà semplicemente abbattere quanti più nemici possibili tentando, nel contempo, di restare vivi. Siete qui per ottenere un buon punteggio e le ondate d'attacco illimitate potrebbero permettervi di ottenerlo, a patto che sfruttiate al meglio le doti superiori di piega del mezzo che avete per le mani. Non appena verrete abbattuti tornerete al menu iniziale e vi verrà dato un giudizio. Continuando gli scontri sicuramente lo migliorerete, e se ce l'ho fatta io...
Secondo: Dogfight, come dice la parola stessa, sarete nei cieli ad affrontare uno o più nemici suddivisi in squadriglie. Non appena verrete abbattuti ripartirete su un altro velivolo in modo molto simile a X-Wing vs. TIE Fighter. Sarà possibile duellare con altri 15 sfidanti insieme, sia in single player che in multi (seriale, rete o modem che sia); il migliore vincerà una provola che sarà però messa in palio ai turni successivi, qui in redazione abbiamo deciso di metettere in palio il Duspa che, nonostante si possa definire un essere umano, ha comunque la forma del caratteristico formaggio. Ma passiamo oltre. Tactical Engagement è essenzialmente un editor di missioni, anche se, proprio a causa di quelle che sono state messe qui come esempi, potrà essere utilizzato anche come campo d'allenamento. Una trentina d'incarichi precostruiti vi permetteranno di mettere in pratica ciò che avete letto nei manuali del mezzo e, tanto per gradire, semmai non vi dovesse andare un certo ordine o una certa rotta, potrete semplicemente cambiarla grazie ai tool presenti. Si va dal semplice decollo fino all'attacco di bersagli terrestri multipli, dall'utilizzo del radar a quello degli aerei cisterna per il rifornimento in volo. Tutto ciò senza però avere nessun che vi suggerisca come e dove farlo: dovrete essere voi a saper leggere gli strumenti e, seguendo passo passo gli insegnamenti scritti dal Sig. Gerolamo MicroProse, terminare quello che vi è stato detto di fare. Su, non scoraggiatevi subito!
L'ultima voce, Campaign, è forse la

In formazione pronti all'attacco. Come potete vedere sarà anche possibile far apparire su schermo i nomi dei velivoli, in questa maniera, oltre a non attaccare gli "amici", saprete cosa starete per abbattere anche senza guardare gli MFD... Hey, ma quelli sono nemici!

Ormai non fanno più sensazione, ma durante le virate ad alta velocità, l'aria a contatto della carlinga si comprime: ed ecco le tipiche scie...



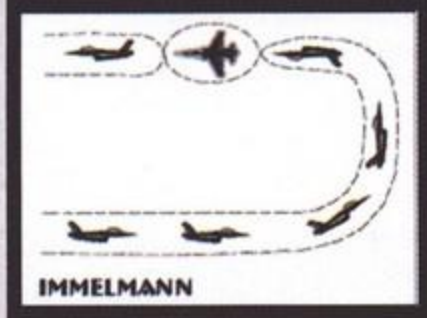
Un missilino qui, un AMRAAM là, un paio di bombe... Ma attenzione: il carico deve essere equilibrato!

La schermata per la selezione delle Campagne. Devo dire altro?

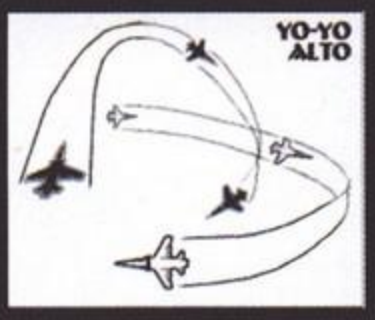
NEXT

SE DIO CI AVESSE VOLUTO FAR VOLARE...

Il titolo del box avrebbe potuto benissimo continuare con "Ci avrebbe messo un reattore nel..." però non mi è sembrato il caso, visto che poi avrei dovuto aggiungere al nostro Homo Sapiens anche un paio di ali, un timone e due canard, senza i quali al massimo sarebbe potuto divenire un catamarano.
In questa piccola sezione, che non ho comunque realizzato da solo (grazie "Adnans"), ho voluto illustrare qualche manovra, più o meno famosa, che i piloti esperti conosceranno sicuramente e che comunque potrebbe servirvi nel corso dei vostri scontri. Certamente non saranno 'sti trucchetti a salvarvi la vita, comunque fatene tesoro che un giorno potrebbero evitarvi qualche lamiera di troppo laddove l'Homo Sapiens doveva avere il reattore... Ah, negli schemi l'aereo nero è sempre il vostro, mentre il bianco è il nemico.



VIRATA IMMELMANN
La fanno tutti ma nessuno ne conosce il nome. Questa manovra è il sistema che gli esibizionisti (io) usano per cambiare direzione sin dai tempi di Red Baron. Si manda in ascensione il caccia e, non appena si supererà l'apice trovandosi sottosopra, si ruoterà così da ritrovarsi nuovamente dritti. Attenzione ad avere abbastanza velocità e, qualora vi sia qualcuno che vi insegue, a non esagerare con l'altitudine.



YOYO ALTO
Se il nemico vi "taglierà" la strada quasi perpendicolarmente, 'sta mossa potrebbe servirvi. Invece di virare nella sua direzione, iniziate un'ascensione che culminerà in una piega verso il basso, muovete la punta del velivolo in direzione della coda del nemico e, dato che avete appena scaricato parecchia velocità relativa nella salita, sarete in grado di ritrovarvi all'interno del suo arco, a un angolo d'attacco nettamente migliore di quello a cui avete iniziato.

FRULLO RITARDATO
Quando si sta inseguendo il nemico e lui riesce a operare un distacco di traiettoria facendovi rischiare di superarlo, allora ecco la tecnica d'adottare: lasciatelo sotto descrivendo un ampio arco così da diminuire la velocità d'avvicinamento (nel centro della curva dovrà esserci il nemico), frullate (ruotate su voi stessi) e cercate di tornare ad allineare il vostro velivolo a quello del nemico che, con tutta probabilità, ritroverete sopra al vostro abitacolo. In questa posizione, al di fuori dal suo piano geometrico d'attacco, lui non potrà prendervi ma voi sì. Semmai doveste perdere il bersaglio, rimettetevi dritti e con tutta probabilità lo vedrete sopra di voi: avrà granvoltato (il giro della morte) o, come contromossa al vostro frullo, si sarà portato al di sopra della vostro primo arco...

YOYO BASSO
Esattamente il contrario del precedente: invece di diminuire l'indice di avvicinamento al nemico, qui si tenterà di aumentarlo.
L'aspetto del nemico è quasi lo stesso di prima, ora però invece di ascendere per poi picchiare nel suo arco si passerà di sotto. Basterà frullare nell'inclinata del nemico, picchiando leggermente così da mantenere la velocità; una volta guadagnato un angolo di passata decente, si potrà risalire al piano geometrico del bersaglio. Non è facile questa mossa e la chiave della sua riuscita è la sincronizzazione: alla fine della picchiata si dovrà capire esattamente quando ascendere inclinando verso il nemico.

La cabina virtuale è ormai d'obbligo in ogni simulatore, quella di Falcon 4.0 è particolarmente riuscita. Notate i riflessi degli strumenti sul vetro... Quelli fuori sono un gruppo di elicotteri sulla via del ritorno.

giocherete il ruolo degli USA che tenteranno di far terminare la sanguinosa guerra tra la parte settentrionale e meridionale del paese. Gli esiti di questa guerra, accompagnati da filmati vari, saranno dettati dal risultato di ogni singolo scontro a fuoco, anche se logicamente non è detto che pur perdendo una battaglia, non riusciate a risollevare le sorti in quella successiva. Tra l'altro, per meglio affrontare il nemico e migliorare le proprie prestazioni, sarà disponibile una completa sezione tecnica che illustra tutti i

La visuale più classica di tutte è quella dall'interno del mezzo. Anche in questo caso potremo guardarci attorno grazie agli appositi tasti e manovrare così i molteplici strumenti.

più importante di tutti: si tratta di una campagna di guerra che, dopo aver famigliarizzato con il velivolo, potrete intraprendere senza troppe remore. Il suo svolgimento è peculiare: dopo aver scelto la sottocampagna tra le tre disponibili, la prima missione prenderà piede. Lo scontro non sarà una serie di missioni singole ma, in maniera molto simile alla realtà, sarà suddiviso in incombenze legate a orari ben precisi. Mi spiego meglio. Non appena comincerete verrà visualizzato il piano di volo della giornata con le missioni necessarie per portare a termine un certo incarico, per esempio la difesa di un ponte. Siccome alla fine siete una squadra, in base alle vostre assegnazioni voi non decollerete con il semplice ordine "difendi il cavalcavia", ma molto probabilmente prima vi sarà chiesto di libererare la zona dagli aerei nemici e solo dopo, a seconda dell'orario di ritorno alla base, potreste prendere parte a un secondo incarico che magari sarà ricacciare indietro dei carriarmati o magari andare a prendere delle pizze per il Capitano.
Il teatro degli scontri sarà sempre la Corea (almeno fino all'uscita del prossimo Data Disk), e voi

Hey, da qui si vede casa mia!

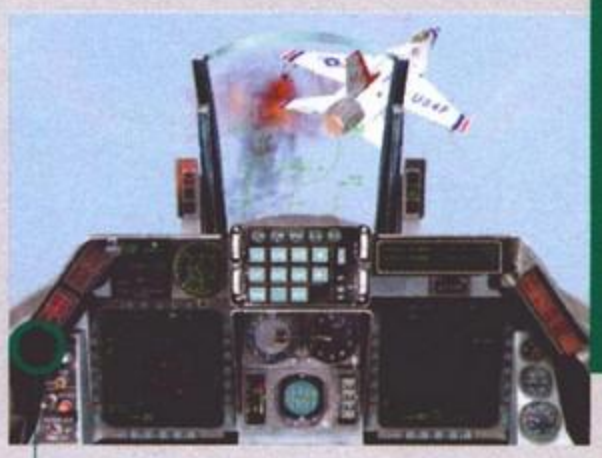
L'immancabile lens flare. Sinceramente ho visto di meglio, i modelli dei velivoli però se la cavano bene... Come sto tigrato?

La possibilità di spostare la telecamera esterna ha una sola funzione: permettere ai giornalisti di fare foto coreografiche. Ok, io non sono né un giornalista né un coreografo, però beccatevi i postbruciatori!

Altro filmato e altro problemino: le nostre truppe si stanno spostando verso il nord del paese e noi, naturalmente, le dovremo coprire.

Grazie all'ACMI potremo rivedere i filmati registrati durante le missioni e scoprire dove abbiamo sbagliato. Nel mio caso ho appena sganciato un missile su un avversario e lui sta ascendendo innescando flare a tutto spiano...

che non vi siano i filmini a luce rossa).
La forza di Falcon 4.0 è comunque nel modello di guida del mezzo e non in tutte questi fronzoli. Il corposo manuale di gioco ne è la prova e sicuramente dal decollo del velivolo alla sua completa padronanza passeranno parecchi mezzi e le armi presenti nel gioco, e addirittura il cosiddetto ACMI: un videoregistratore ben più complicato di un S-VHS, grazie al quale potrete studiare tutti i vostri movimenti e quelli del nemico, evitando così storie Bossettiane del tipo: "Ho eliminato 15 aerei giapponesi da solo, ma poi è arrivato Mazinga e m'ha tirato giù col raggio gamma!" (peccato solo giorni. Fortunatamente la possibilità di settare il livello di realismo e la complessità delle avioniche vi aiuterà non poco, e lo stesso si può dire per ogni altra caratteristica del gioco: dall'IA del nemico al numero di mezzi presenti in ogni mappa.
L'azione sarà normalmente visualizzata all'interno di un cockpit che potrà, con la semplice pressione di un tasto, trasformarsi nella classica cabina virtuale, permettendovi in questo modo di ruotare la testa in ogni direzione o, ancora meglio, di "fissare" il vostro sguardo su un singolo nemico così da tenerlo d'occhio anche quando vi andrà alle spalle. Come al solito vi saranno le classiche telecamere esterne, la vagonata di funzioni legate a ogni MFD e all'HUD con relativi comandi da tastiera (forse l'unico punto a sfavore del gioco, dopo leggetevi il commento) e, cosa più importante, le funzioni di comunicazione a canali multipli che, come per i veri F-16, vi consentiranno di parlare con la torre di controllo, con il vostro gregario, con gli immancabili AWACS e gli eventuali aerei cisterna. Le topiche dei discorsi saranno multiple e proprio la flessibilità di queste comunicazioni potrebbero fare la differenza tra un buon simulatore e un pessimo gioco... Volete che vi dica subito a che categoria appartiene 'sto Falcon? Ok, eccovi il commento! Aloha!



Ci sono! Ci sono! Ci sono! Speriamo solo che ora non vada in black out!

FBS

PC

Gli amanti di questo tipo di giochi si dividono essenzialmente in due categorie: quelli fissati per la precisione dei modelli di volo, per la completezza dei comandi e del realismo (le cosiddette piovre, per la velocità nel premere i tasti), e quelli che il più delle volte sfruttano le modalità semplificate. Ebbene, Falcon 4.0 nasce essenzialmente per la prima categoria, e non potrebbe essere altrimenti visto che per poterne capire le potenzialità si sarà costretti a imparare davvero a fondo le caratteristiche del mezzo che si ha in mano, le disposizioni reali degli strumenti (ognuno è si legato a un tasto della tastiera, ma non è detto che non possiate adocchiare il pulsante omonimo sul pannello di controllo e premerlo col mouse!) e le loro più intrinseche funzioni.
Nonostante io non sia il "Barone" Bossetti (anch'io avrei dato chissà cosa perché fosse lui a scrivere questo non facile commento), devo dire che questo nuovo Falcon è probabilmente uno dei simulatori tecnicamente più completi, se non il più completo, che si possa trovare in commercio, peccato che la sua stessa completezza si riveli un'arma a doppio taglio: all'inizio ci si può trovare un po' spaesati per l'elevato numero di tasti che, così come gli strumenti, sono davvero molti. Il ricco manuale riesce solo in parte a colmare la mancanza di una vera e propria scuola di volo per principianti (imparare da un libro è un conto ma sul campo è un'altra cosa) e le 30 missioni cosiddette "tutorial" raccolte sotto la voce "Tactical Engagement", in realtà servono solo a mettere in pratica quello che si è capito dai manuali, senza nessuno che corregga i vostri eventuali errori o le mancanze tattiche. Personalmente avrei preferito partire come gregario di un veterano e solo successivamente buttarmi nella mischia, qui invece è come se vi dessero in mano un F-16, un "manuale di facile applicazione" e vi si dicesse: "Ok, ora andate a far la guerra", un fatto che a molte persone intrigherà non poco ma che io personalmente ho trovato un po' frustrante. D'altronde l'F-16 è un veicolo che, messo a confronto con i più moderni Eurofighter e F-22, dimostra per un certo verso la sua età, anche perché non credo che sul suo cockpit si possa ricamare troppo: un HUD digitale modello F-22, avrebbe sì semplificato le cose ma avrebbe sfigurato, soprattutto in un gioco che vuole mostrare un velivolo il più fedele possibile all'originale.
Fortunatamente la sezione Head to Head, l'editor di campagne e quella in Corea già presente, sono ben sviluppate; l'idea degli orari delle missioni è azzeccata (anche se io personalmente preferisco le missioni singole, mi danno più sicurezza!) e, senza voler citare quel pistola del Pastore, il tutto fa molto professionale; i numeri non mentono: quale altro simulatore comprende più di 220 comandi da tastiera, 100 diversi mezzi e 40 armi selezionabili? Come avrete capito, Falcon 4.0 non è un prodotto per neofiti, probabilmente quelli che decideranno di affrontare le sue sfide saranno gli stessi che hanno apprezzato anni addietro il 3.0 o il più recente Jane's F-15 e, pertanto, non credo proprio che alla fine si lamenteranno della complessità del modello di volo. Graficamente parlando, il gioco, pur non sfruttando al massimo le potenzialità della Voodoo (sinceramente mi colpì di più F-22 ADF), fa decentemente il proprio lavoro, con uno dei più bei cockpit 3D che abbia mai visto, una cabina virtuale che non mi accalappiava così dal lontano Strike Commander (guarda caso un altro simulatore di F-16), delle texture dei terreni molto belle (anche se non molto varie... tra poco uscirà comunque qualche data disk, non vi preoccupate) e degli effetti grafici di tutto rispetto. Certamente non si raggiunge, almeno a mio avviso, il livello di F-22 ADF, però i modelli dei vari velivoli mi sono sembrati più che onesti, così come la ricchezza delle opzioni e gli effetti sonori.
Insomma, alla fine della fiera questo nuovo capitolo di Falcon riesce sì a diventare un nuovo punto di riferimento per i simulatori di volo militari, ma solo negli esclusivi club dei piloti di terra e degli ingegneri aeronautici. La sua completezza tecnica va premiata, ma se dovessi consigliare un simulatore minuzioso e divertente (e il Barone di ritorno da Cuba non potrà che essere d'accordo con me) vi indirizzerei ancora su F-22 Air Dominance Fighter che, a distanza di un anno netto, continua a essere il migliore acquisto sia per i principianti sia per coloro che respirano gas di scarico appena svegli! Sperando in un futuro box del Barone su quésto stesso gioco (il metro di giudizio è sempre stato il suo e lui, in queste cose, è più affidabile di me, il che è dire tutto!), vi lascio alla solita pagella che sicuramente avrete già guardato...

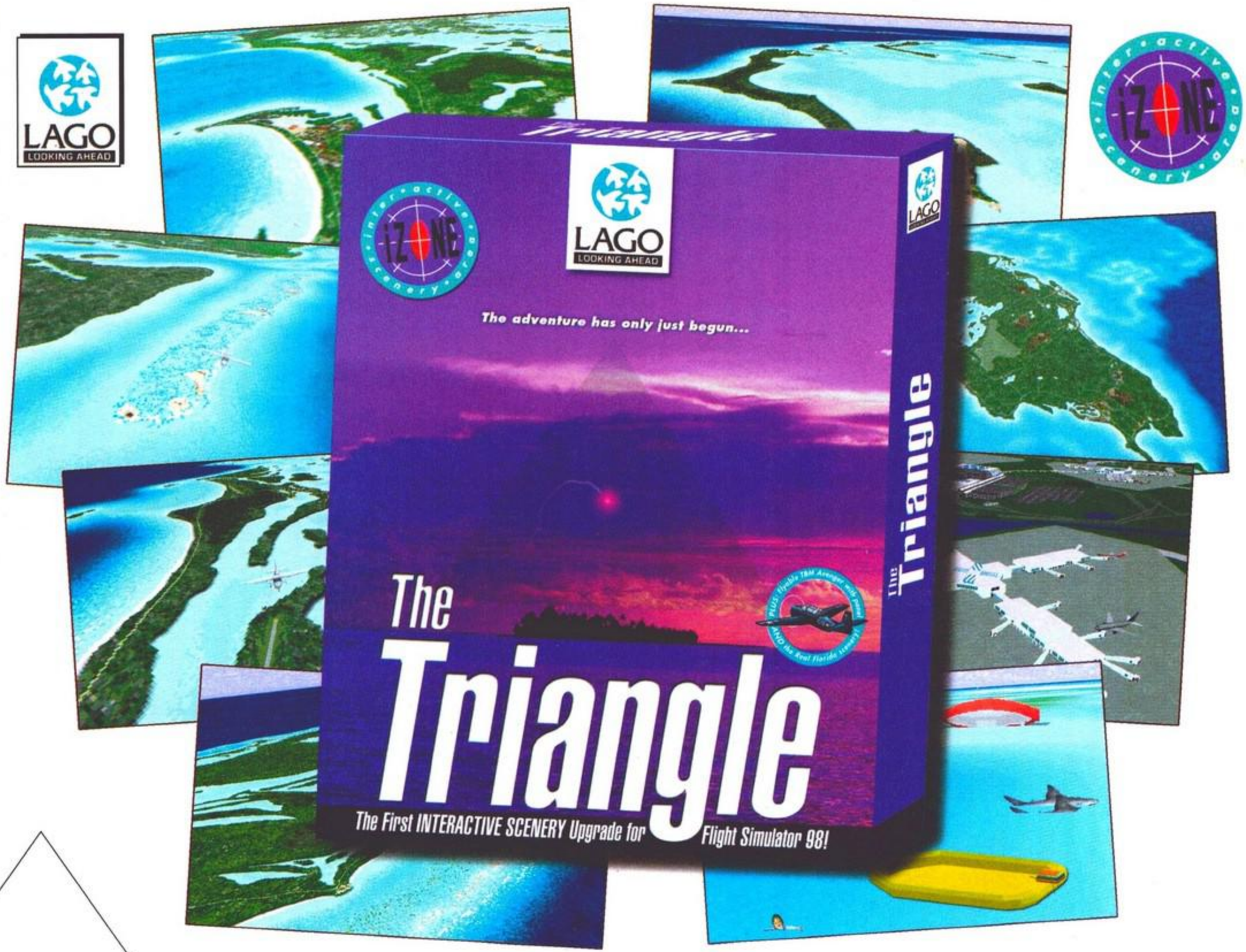
HARDWARE

Per guadagnarvi quel bel pezzo di ferraglia che è l'F-16 dovrete come minimo avere un P133MHz dotato di una scheda grafica da 2MB e una 3Dfx, 32MB di RAM e 20MB di spazio libero su Hard Disk. Se volete anche usarlo l'aereo, la configurazione salirà a un P2 con 64MB di RAM, l'immancabile 3Dfx e almeno 50MB liberi su Hard Disk. Per il resto sono supportate tutte le schede sonore compatibili DirectX e una valanga di joystick.

Una piccola precisazione per quanto riguarda le schede 3D: il gioco supporta sia le Direct 3D sia le librerie Glide (yuppi!); mentre nel primo caso non si sono verificati problemi, nel secondo, quando su schermo vi sono molte esplosioni in trasparenza, o quando si ha la visuale attraverso del fuoco, l'azione rallenterà parecchio anche su sistemi veloci (testato su un P2-450MHz, 128MB di RAM e Voodoo2). Uomo avvisato...

DELPI

Vola tra scenari incantati, interattivi e... **maledetti!**



THE TRIANGLE

L'idea più creativa ed ingegnosa mai realizzata prima per Flight Simulator 98 arriva naturalmente da LAGO! E' la nuova tecnologia iZONE INTERACTIVE SCENERY: scenari dinamici ed interattivi per affrontare le più incredibili e pericolose esperienze di volo. A poche miglia da Miami, il Triangolo delle Bermude ti attende, ma attento qui si verificano fenomeni inspiegabili: aerei e navi che scompaiono, incontri con UFO, naufragi... Con THE TRIANGLE sorvolerai lo splendido arcipelago delle Bahamas (più di 3.000 isole situate a 100 miglia dalla Florida), i suoi luoghi abitati, aiuterai la guardia costiera nella lotta agli squali, scoprirai che fine ha fatto la squadriglia di Avengers scomparsa nel Triangolo delle Bermude nel '45, avrai oltre 450.000 km² di splendidi scenari fotorealistici da esplorare e... in ESCLUSIVA un canotto per il recupero dei naufraghi!

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 166 o processore più veloce, 16 Mb RAM, Lettore CD-ROM, può essere usato dal CD-ROM se si possiede un Pentium 200 con lettore CD 12X, da 50 a 500 Mb liberi su HD.

PC CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

per Microsoft Flight Simulator '98

LEADER
Qualità Interattiva.

Baldur's Gate

Quanto tempo è passato dall'ultima volta di AD&D sui nostri monitor? Tanto o poco che sia, non importa. Ora c'è Baldur's Gate, ed è un gioco bellissimo!

Vedete quei segni rossi per terra? Indicano tre belle trappole. Per fortuna che la ladra mi ha permesso di individuarle.

Annunciato entro la fine dell'estate, Baldur's Gate ci ha fatto penare per ben quattro mesi (che per voi sono cinque, visto che leggerete questo articolo in gennaio) prima di arrivare sugli scaffali dei negozi. E quando dico "penare" non uso un eufemismo, visto che i giocatori, un po' per volta, si sono strappati tutti i capelli intanto che Ray Muzyka, CEO della Bioware e direttore dello sviluppo del gioco, si scusava dei ritardi imputandoli alle continue migliorie apportate al gioco. Non ci vuole un genio per capire che l'obiettivo dei programmatori era uscire sotto Natale, periodo in cui i cordoni delle borse sono più larghi, ma non è un buon motivo per

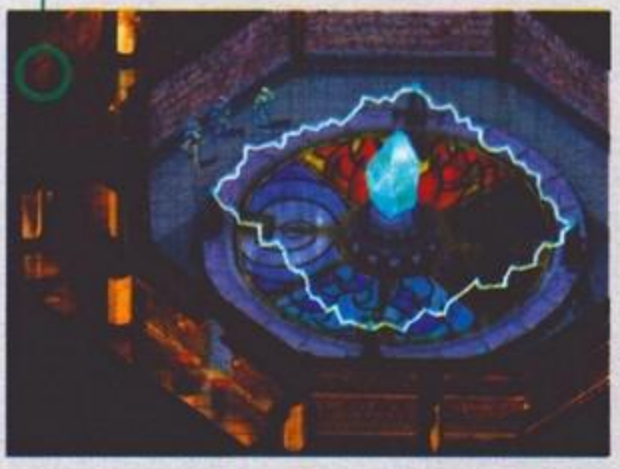
Marek ha appena detto "Embè? Un po' di pioggerellina non ha mai fatto male a nessuno". Fantozziano...

tranquillizzarsi: i giocatori sapevano che Baldur's Gate era finito, e non avevano nessuna voglia di aspettare!
D'altro canto AD&D è il gioco di ruolo per antonomasia. Tradotto in tutte le lingue della Terra parlate da più di due persone, è il diretto discendente dell'antenato della categoria. A questo punto ci starebbe bene il nome dell'antenato, giusto? E invece no. Visto che il nome lo sanno tutti, io mi differenzio (come al solito) contestando questa stessa affermazione: il GDR più vecchio della storia è Tunnels & Trolls, vetustissimo prodotto della fantasia di Ken St. Andrè, pubblicato dalla Flying Buffalo in un periodo ancora precedente. L'edizione originale è stata successivamente tradotta in italiano da Mondadori, se non ricordo male, ma vi prego di perdonarmi l'eventuale errore in quanto non ho fisicamente la possibilità di controllare. Ho fatto alcune telefonate alla casa editrice, ma non essendomi stati di grande aiuto sono costretto ad affidarmi alla memoria.
Che sia figlio del primo o del secondo GDR della storia, sicuramente oggigiorno AD&D domina. Basta fare un giro sui newsgroup dedicati ai giochi di ruolo (vi consiglio di partire da it.hobby.giochi.gdr, punto di riferimento degli appassionati italiani) per rendersi conto di quanto questo prodotto sia più diffuso degli altri. E all'estero? Beh, all'estero è anche peggio, ovviamente in senso ironico: fuori dai nostri confini AD&D è ancora più famoso, talmente famoso che, nel periodo d'oro della sua diffusione, la TSR era una specie di supernova del settore. Poi è venuto Magic, le politiche di vendita sbagliate (stampare tantissime copie pur di riempire i punti vendita, salvo impegnarsi a rimborsare i resi, che ovviamente erano una vagonata... Roba da pazzi!) e il terribile periodo dell'encefalogramma piatto: un anno intero senza nuove uscite.
Tutto questo avveniva sotto gli occhi non so quanto impauriti della Bioware, impegnata sin dal 1995 nello sviluppo di Baldur's Gate. La cura che i programmatori hanno messo nella realizzazione del gioco è impressionante. Non a caso, rispondendo in un forum ad alcune domande, il già citato Ray Muzyka disse "Abbiamo dedicato a Baldur's Gate più di un decimo delle nostre vite, come potete sospettare che sia brutto?"
E immagino che il dubbio sia nato nella mente di molti lettori dopo aver letto la preview del Mao sul numero scorso. Ma se al posto di criticare si avesse la cura di leggere gli articoli fino in fondo (questa non è una polemica, è solo una constatazione) si noterebbe l'esplicita affermazione che l'articolo era

Gli gnoll stanno maltrattando un poveraccio. Vendetta!

La rissa con Mulahey e i suoi scagnozzi è il culmine delle cave di Nashkel.

La pietra mi fa gola, ma credo che il campo di forza non lascerà passare i personaggi senza friggerli un po'!



POSSO FARE IL MAGO-CHIERICO-PALADINO-LADRO?

Quando uscì Pool of Radiance, prima di giocarlo rimanemmo un po' scontenti del fatto che vi fossero solo quattro classi: guerriero, mago, chierico, ladro. In Baldur's Gate la scelta è maggiore? Direi proprio di sì, e per saperne di più continuate a leggere.

- Guerriero: è il classico picchiatore, rozzo e senza abilità speciali. Può usare tutte le armi e le armature, e in più sale di livello abbastanza velocemente. Però ve lo sconsiglio.

- Paladino: la versione 'enhanced' del guerriero. Picchia durissimo, può curare le ferite e ai livelli avanzati lancia magie clericali. Purtroppo, per salire di livello ha bisogno di molta esperienza.

- Ranger: la mia classe preferita! Picchia come i guerrieri, ma fa danni extra ai nemici giganteschi e sceglie una razza 'nemico giurato' alla quale non lascia scampo. Ai livelli avanzati può lanciare magie.

- Ladro: inizialmente debole, si segnala per le sue abilità speciali. Due sono essenziali, e cioè: Trovare trappole e Scassinare. Peccato che sia limitato nelle armature e, quindi, non possa andare in corpo a corpo. Sale di livello molto velocemente.

- Bardo: il girovago per eccellenza. Di impostazione simile al ladro, se ne differenzia per le canzoni, che hanno effetti positivi sulle caratteristiche del gruppo. Anche lui deve combattere da lontano.

- Mago: ovviamente è la più affascinante delle classi. In Baldur's Gate arriva al massimo al settimo livello, e quindi agli incantesimi di quarto. Debole di costituzione, senza armature e con pochissime armi, non sognatevi nemmeno di usarlo per il corpo a corpo (a parte i casi particolari come Xan). Una categoria particolare di maghi sono gli specialisti, che a prezzo di alcune limitazioni sono più efficaci in determinate categorie d'incantesimi. Senza un mago forte non si arriva in fondo al gioco.

- Chierico: protetto dalla possibilità di usare tutte le armature e gran parte delle armi, in Baldur's Gate il chierico arriva fino alle magie di quarto livello. Assoldatelo, se possibile, perché cura e combatte bene.

- Druido: se avessi una moglie, vorrei che fosse un druido. Ma se devo fare a botte, vorrei qualsiasi compagno tranne che un druido. Questa classe va benissimo per fare gioco di ruolo, ma è limitata nelle armi, nelle armature e nelle abilità speciali. Assoldateli, ma non createvi un personaggio druido!

Da qualche parte ho scritto che, se avessi una moglie, vorrei che fosse un druido? Beh, ora ho cambiato idea.

su una alpha, con il codice non ottimizzato e senza nessun tipo di materiale esplicativo. Materiale che ora è arrivato e ci permette di ribaltare il giudizio sul gioco. La qualità di Baldur's Gate si vede a partire dalla confezione: oltre al manuale è presente un libriccino introduttivo ai GDR, scritto da

I cinque personaggi tutti uguali schierati nella parte bassa, in realtà sono immagini speculari di un solo nemico molto forte: Nimbul.

Feldpost vende un sacco di cose e da lui si può anche dormire.

Stretto alla gola dal macellaio di turno, il guerriero sta per fare una brutta fine...

Ma guarda un po' chi ho trovato in un bar di Nashkel: Volo, il leggendario viaggiatore dei Reami!

un'istituzione vivente come Jeff Grubb. Traduzione e grafica sono a cura della 25 Edition, la società che bruciando sul tempo la Editrice Giochi si è accaparrata i diritti dell'AD&D per l'Italia. Mi vengono gli occhi lucidi a notare che il formato del volumetto è lo stesso del manuale di Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds e via dicendo (non fatemeli dire tutti, altrimenti piango davvero), e anche dal punto di vista lessicale non ci sono problemi: supponendo che abbiate un figlio o un fratellino che non sa nulla di giochi di ruolo, mettendogli in mano queste 32 pagine sarete sicuri che, al termine della lettura, avrà capito di cosa si tratta. Per motivi di semplicità le regole spiegate sono quelle del D&D, ma sappiamo benissimo che la differenza con l'avanzato non è strutturale. Bisogna solo adeguarsi a un maggior livello di dettaglio.
È triste notare che un package così curato non è molto comune.
Invece, è proprio questo il modo di combattere la pirateria, cioè mostrare ai clienti che dentro la scatola non c'è solo il CD, ma anche una serie di aggiunte non ottenibili comprando dal pirata.
Collezionisti, siete avvisati!
L'installazione occupa il maggior numero di spazio che io abbia mai visto. Di solito ci si aspetta di scegliere la directory e i componenti da installare, ma in Baldur's Gate ce ne sono moltissimi, occupando da un minimo di 315 megabyte a un massimo che fa impallidire l'installazione "humongous" di Fallout: 2,5 gigabyte!
Insieme con il gioco verrà installata l'apposita utility di configurazione della tastiera, dedicata ad assegnare le varie funzioni ai tasti preferiti. L'utility è di una semplicità disarmante: cliccate su una casella e indicate il tasto relativo a quella funzione. Per la felicità di maghi e chierici, potrete assegnarli anche agli incantesimi.
Quando avrete finito di aggiustare l'interfaccia, appoggiatevi allo schienale e lanciate l'eseguibile del gioco. Sulla trama non mi soffermo, visto che oramai l'abbiamo sviscerata tre volte in tre diverse occasioni. Vi basti sapere che inizierete da soli: nati e cresciuti nei famosissimi Forgotten Realms, precisamente il forte di Candlekeep nella mia costa (Costa del-La Spada, altrimenti detta Sword Coast), un bel giorno sarete avvisati da Gorion, il vostro tutore, che è giunto il momento di mettersi in viaggio. Che ci sia da visitare un parente? Purtroppo no, dovrete partire perché qualcuno ha deciso di uccidervi. Voi non avete fatto niente di male a nessuno, ma non è una vendetta che dovete temere. Il motivo è un altro, e per ora resterà segreto. Ma non fa differenza, perché se ve lo dicessero non lo capireste. È al di là della vostra comprensione.
Per assicurare la massima partecipazione ai neofiti e a chi conosce solo i manuali base dell'AD&D, le caratteristiche sono quelle basiche (quindi niente Player's Option) e le classi non permettono specializzazioni (a parte le proficiency), con l'ovvia eccezione del mago. Vi rimando all'apposito box per ulteriori dettagli. Per quanto riguarda l'allineamento, esso avrà ripercussioni sul morale dei personaggi e sugli effetti di determinati incantesimi. È bello notare che persino il carisma, caratteristica tradizionalmente negletta dei GDR per computer, stavolta è stato preso in considerazione: il vostro punteggio determinerà le risposte dei PNG. Talvolta avere un basso carisma farà si che un PNG non vi chieda di entrare nel gruppo, mentre approcciandolo con un personaggio di maggior carisma otterrete la fatidica richiesta. È il caso del mago Xan.
Dopo aver girovagato per un po' nel forte, per prendere confidenza con l'interfaccia e portare a termine alcune semplicissime quest, raggiungerete il vostro tutore per iniziare il viaggio. Non vi tolgo nessun divertimento svelando che Gorion sarà ucciso di lì a poco e dovrete continuare da soli. Avrete una prima destinazione e niente più.
Da ora in poi vi muoverete liberamente nel territorio del gioco, delimitato a nord da Baldur's Gate e a sud dal villaggio di Nashkel. La trama si divide in sette capitoli, e di tanto in tanto i vostri sogni sveleranno parti del mistero che vi circonda. Come in Fallout, le locazioni

Mi sa che da quel sarcofago non uscirà niente di buono...

Tranzig è al servizio di colui che sta razziando il metallo: fategli sputare il rospo e poi fatelo fuori!

La creazione del personaggio, guidata da una serie di menu, è facile anche per chi non conosce AD&D.

Per come sono conciati i personaggi, questo tempio è il luogo più importante del mondo.

NEXT

Gli effetti di luce degli incantesimi sono bellissimi, e di notte si vedono ancora meglio.

compariranno quando qualcuno vi comunicherà la loro posizione, e sempre come in Fallout, saranno composte da mappe di grandezza più o meno fissa. Naturalmente gran parte di esse avrà delle uscite interne, passando le quali accederete a nuove zone della stessa locazione.
L'interfaccia è ben fatta, pur avendo un problema che vi dirò tra poco. Prima di tutto è largamente configurabile, motivo per cui, a mano a mano che imparerete a utilizzarla, potrete usare il già citato programma di configurazione per assegnare i tasti. Qualsiasi cosa è accessibile via mouse, sebbene talvolta ci sia da fare qualche clic di troppo. Il discorso più importante riguarda il combattimento, sul quale bisogna fare una correzione rispetto alla preview: premendo la barra spaziatrice il gioco va in pausa, una pausa appositamente studiata per darvi la possibilità di organizzare gli attacchi senza fretta. Ad esempio, se un personaggio sta attaccando con l'arco, premete la barra e passategli sopra il puntatore: il suo ritratto si illuminerà, in basso allo schermo vedrete il riquadro con l'arma in uso e un puntatore rosso indicherà il bersaglio attuale. Se il personaggio si sta spostando, una croce verde indicherà la destinazione. Ovviamente potrete modificare gli ordini (compresi gli incantesimi e i relativi bersagli) cliccando sui vari personaggi. Quando avrete finito, premete nuovamente la barra e state a guardare. Più facile di così!
Il gruppo può avere al massimo sei membri, a ognuno dei quali è assegnabile un comportamento predefinito a vostra scelta.
Attaccare da vicino, da lontano, lanciare incantesimi oppure no... Questo serve a non farvi ridefinire ogni secondo le azioni di tutti i personaggi. La bontà dell'intelligenza artificiale fa sì che questi, se lasciati a se stessi, non facciano azioni demenziali.
Il problema dell'interfaccia che vi ho precedentemente annunciato sta nell'eccessiva piccolezza della finestra di gioco. Durante gli spostamenti ci sarà il 'fog of war' a bloccarvi la visuale, e con una schermata così piccola finirete per entrare nell'area di attacco dei nemici ancor prima di accorgervi della loro presenza. Ed è un peccato, perché la soluzione era a portata di mano: bastava permetterci di rimuovere le strisce con le icone che, di fatto, rimpiccioliscono l'area di gioco. Tanto dopo poco userete i tasti, e le icone diventeranno un inutile abbellimento. Ma vabbeh, come vi abituerete ai tasti vi abituerete anche alla finestra piccola e, alla fine, non ci farete più caso.
Un aspetto controverso è l'esperienza, che per un personaggio di Baldur's Gate può arrivare al massimo a 68.000 punti. Vi sembreranno pochi o tanti a seconda di che tipo di giocatore siete: notoriamente il periodo in cui si 'vivono' veramente le peripezie del personaggio è quello dei primi livelli, dove anche un topo gigante rappresenta un pericolo. In seguito arrivano la fama, i soldi e soprattutto i punti vita, che vi permettono di ignorare le ferite (la storia del guerriero di trentesimo livello che cade da un'altezza di cento metri è arcinota). Beh, con 68.000 punti quasi tutte le classi arrivano al settimo livello, e il mio gruppo all'alba del quarto capitolo aveva ancora un livello medio di 3. In pratica, la prima metà del gioco si passa a scappare anche dalle rane, la seconda a tirare fulmini ai draghi. Se siete dei veri giocatori di ruolo vi divertirete all'inizio, se siete dei power player alla fine. Ma comunque, questo è sicuro, vi divertirete. E se in giro per la mia costa doveste incontrare Elminster, ditegli che ho appeso in camera la sua foto con l'autografo.

Alessandro 'RPG' La Spada

Uno di questi parenti deboli dei minotauri è appena andato giù: più grossi sono, più rumore fanno quando cadono!

Tra i pochi pericoli di Beregost c'è questa casa infestata dai ragni giganti.

Non ricordavo che gli hobgoblin fossero così grandi. Forse è meglio se prima li scruto da lontano...

Oublek mi ha offerto 200 monete, scambiandomi per un altro, e io gliele ho restituite. Sono povero esattamente come prima, ma almeno mi è salita la reputazione.

PC

L'ho sempre detto che i giochi in isometria non sono morti! Su questo la Origin ha sbagliato di brutto, e Baldur's Gate ne è la conferma. La grafica è bellissima, a migliaia di colori e con alternanza tra giorno e notte e condizioni atmosferiche variabili. Gli incantesimi sono una delizia per gli occhi, lo stesso dicasi per alcuni mostri e per la cura nel disegnare ogni singolo pezzo dell'abbigliamento. Le animazioni vanno dal molto buono al sufficiente, idem per i filmati.
Anche il sonoro eccelle, con grida tipiche per ogni personaggio e persino i membri del gruppo che, di tanto in tanto, si rimbeccano tra loro!
L'interfaccia è completamente configurabile: risolto il malinteso sul sistema di combattimento, tutti i momenti del gioco sono perfettamente controllabili. Certo, un'opzione "combattimento a turni" non avrebbe dato fastidio, ma visto quello che vi ho spiegato non se ne sente la mancanza.
Ottima la trama, sufficientemente lunga (lasciamo perdere l'originalità, perché oramai è un optional) e caratterizzata da una difficoltà sempre ben calibrata. L'area di gioco è molto vasta, non tanto per la grandezza delle singole locazioni quanto per il loro numero.
Finora ho detto solo aspetti positivi... E i difetti, dove stanno? Ci sono anche quelli, anche se pochi: prima di tutto la piccolezza dell'area di gioco e poi la lentezza dei movimenti del gruppo. Entrambi danno fastidio, ma non troppo. Gli appassionati di multiplayer si rammaricheranno del fatto che, per ora, le sessioni siano limitate a sei giocatori, ma se la Bioware rilascerà la versione aperta, allora con Ultima Online sarà una bella lotta!
A questo quadro eclatante si aggiunge il fascino di AD&D, obsoleto finché volete ma che resta IL fantasy eroico per chi vuole giocare. Amici miei, non abbiate dubbi: compratevi Baldur's Gate e staccate la spina del telefono.

HARDWARE

I requisiti minimi includono un Pentium 120 con 16 MB di RAM e Windows 95, scheda video con 2 MB di RAM, lettore CD 4x e 315 MB di spazio per l'installazione. L'ideale si ottiene a partire da un Pentium 166 MMX con 32 MB di RAM, scheda video con 4 MB e 600-1.000 MB di spazio per l'installazione (lasciate 120 MB alla cache del gioco). Per il multiplayer andrà bene una qualsiasi delle connessioni più diffuse: TCP/IP, LAN, cavo seriale e collegamento diretto via modem.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

ATTACCO ALIENO!

DEFCON ZERO

UN'INVASIONE DI...

VIDEOGAMES, DREAMCAST, PLAYSTATION, PC CD-ROM E ACCESSORI
FUMETTI E VIDEO MANGA, MODELLISMO IN VINILE E RESINA
GIOCHI DI SOCIETÀ, T-SHIRTS, GADGETS, POSTERS
ROMANZI FANTASCIENZA, FANTASY, HORROR
GAMES WORKSHOP, MAGIC: L'ADUNANZA
E... STAR TREK!

SONO ATTERRATI A...

MILANO
Via Paisiello, 28
tel. 02/70608326

ASCOLI PICENO
Via D'Ancaria, 2
tel. 0736/262481

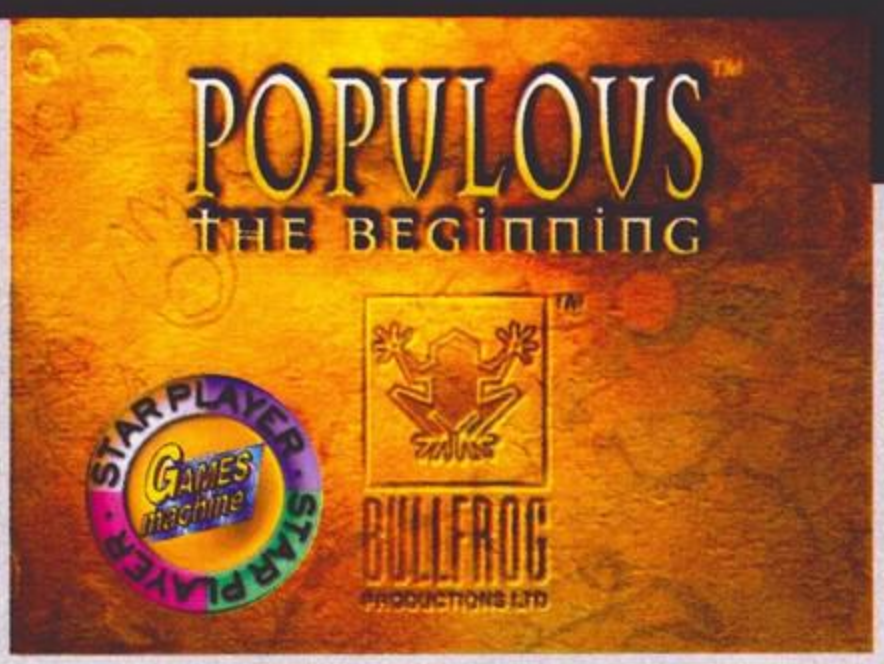
COMO
Via Milano, 240
tel. 031/241806

FORLÌ
Via Bufalini, 35
tel. 0543/27885

GALLARATE
Via Marsala, 19
tel. 0331/772304

VARESE
Via Morosini, 11
tel. 0332/239537

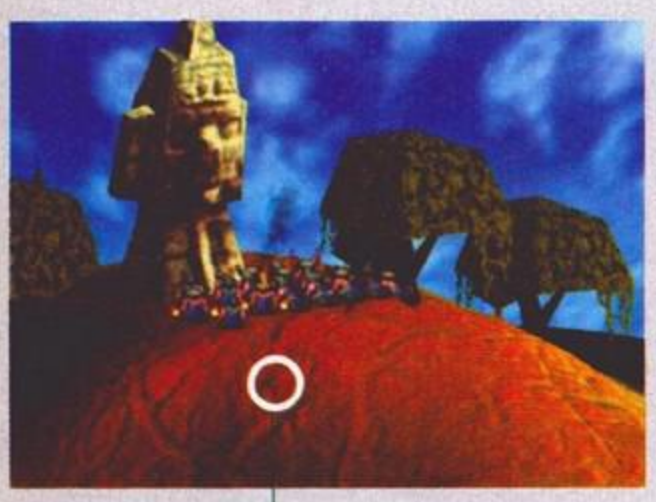
APRIAMO INSIEME UN NEGOZIO DEFCON ZERO - per informazioni sul franchising telefona allo 02/781823



Anche senza Peter Molyneux, la Bullfrog è sempre in grado di sfoderare giochi divini...

Quali sono le grandi software house? Quelle che riescono a dare un'impronta a tutte le loro produzioni. Cambierà pure la tecnologia, si evolveranno i generi, ma una bella avventura grafica della Lucas o uno sparatutto della id Software avranno sempre qualcosa che li distinguerà dalla massa. All'interno della ristretta cerchia delle suddette case, la Bullfrog forse si distingue proprio perché i suoi titoli si pongono fuori da ogni classificazione, e spesso creano filoni completamente nuovi: è il caso di Populous, che nel 1990 (per Amiga) e 1992 (convertito su PC) costituì il primo esempio di "god game", letteralmente "gioco divino". In Populous, e poi in Populous 2 che ne rappresentava quasi un "aggiornamento tecnologico" (un po' come Civ II sta al vecchio Civilization), i giocatori erano chiamati a interpretare la difficile parte del dio onnipotente ma non troppo, in perenne lotta con i suoi consimili; naturalmente le auguste divinità non si prendevano a schiaffoni di persona ma, come da mitologia, lo facevano attraverso i propri seguaci/adoratori. Per quanto non foste proprio onnipotenti - sarebbe stato troppo facile - potevate sempre spianare la terra, provocare terremoti, vulcani, sollevare le acque e piacevolezze del genere. Dopo la dipartita di Peter Molyneux, originale mente pensante e genio all'opera di casa Bullfrog, molti hanno dubitato che i programmatori sopravvissuti fossero in grado di mantenere alto lo standard della casa della Rana Toro. Ebbene, sono felice di annunciare che codesti jettatori sono stati smentiti, anche se a dire il vero una piccola parte di ragione ce l'hanno: se infatti Populous: The Beginning è un ottimo gioco, è anche vero che è stato così contaminato da farne quasi un ibrido tra un vero "god game" e un più tradizionale strategico in tempo reale. Infatti i nuovi sviluppatori, nel porre mano a P:TB, hanno recepito a fondo la lezione degli strategici in tempo reale e in particolare di Dungeon Keeper. Molto a fondo... pure troppo! Ma di questo parleremo magari alla fine, anche se i vecchi appassionati dell'originale Populous e del suo seguito se ne renderanno conto ben prima, leggendo la recensione. Comunque sia, in P:TB potete comanderete direttamente i vostri seguaci, cosa che prima non potevate fare; esiste persino un vostro specifico alter ego nella persona di una sciamana che, secondo la storia, sareste poi voi prima della "assunzione" vera e propria nell'Olimpo. In questo senso l'intero gioco è da intendersi come un "prequel" della saga, da cui il titolo.

Ecco qua il vulcano... vi assicuro che assistere allo spettacolo della terra che si solleva e comincia a vomitare lava è assolutamente esaltante, ovviamente se non siete voi la malcapitata vittima di tanta potenza naturale, s'intende. Da notare anche la qualità della grafica non accelerata, che pur senza vantarsi sperticatamente si difende bene.



Oltre ai totem si possono pregare anche queste testacchione di pietra che ricordano un po' i monoliti dell'isola di Pasqua e un po' delle statue Inca o azteche. Gli effetti della preghiera sono variegati, ma immancabilmente benevoli.

Una visuale ravvicinata, con la telecamera posta convenientemente a livello del mare: qui potete vedere che l'antialiasing degli sprite, nel caso della versione Direct3D, un po' aiuta ma se ci avviciniamo troppo comincia a mostrare i propri limiti.

Si stava parlando di Dungeon Keeper? Beh, ora vi descrivo l'interfaccia, e ditemi un po' se le somiglianze non sono notevoli. Abbiamo una finestrona con la visuale del mondo sulla destra e, a sinistra, una barra verticale che occupa tutta l'altezza dello schermo. Questa è a sua volta divisa in tre "cartelle" visibili alternativamente, un po' come i vari menu del pannello di controllo di Windows: e come in Dungeon Keeper, le tre viste corrispondono alla gestione degli edifici, degli incantesimi e dei seguaci a nostra disposizione. Ma non è finita qui... assolutamente identico a quello di DK è il meccanismo dei messaggi che segnalano di volta in volta obiettivi, eventi notevoli, nuovi edifici e incantesimi acquisiti e così via. In pratica si tratta di icone (non sono proprio icone ma non riesco a definirle diversamente) che cadono dall'alto dello schermo e si accumulano in basso nell'ordine; con un clic del mouse si possono espandere in altrettante finestre o, una volta lette, far sparire per sempre. Non manca poi la piccola mappa sferica del mondo nell'angolo in alto a sinistra. La gestione della stessa è quanto di più sperimentato e intuitivo ci possa essere: con un clic sinistro del mouse si sposta la visuale della finestra principale nel punto prescelto, mentre con quello destro si zooma "fuori" fino ad abbracciare tutto il pianeta in una sola schermata. In pratica, una vista via satellite. In questa visuale icone ben distinguibili e punti colorati indicano convenientemente oggetti speciali, edifici e seguaci appartenenti alla nostra tribù o a quella/e nemica/e. In definitiva, devo dire che l'interfaccia è realizzata nel modo più intuitivo immaginabile e, contemporaneamente, riesce a essere molto potente: se a tutto ciò che ho descritto si aggiunge il fatto che sono disponibili scorciatoie da tastiera praticamente per tutte le azioni, potete star certi che non solo vi ci abituerete in un battibaleno, ma una volta esperti non vi troverete mai a perdere tempo cercando i comandi giusti.

Una delle prime cose che si notano, e che non avrete mancato di osservare voi stessi dalle foto, è la qualità della grafica: siamo senza dubbio ai massimi livelli per quanto riguarda questo genere di prodotti di intrattenimento elettronico interattivo (che fatica trovare sempre questi sinonimi... tra un po' getterò la spugna e userò persino l'odiato termine "videogame"). Tutto quanto, tranne gli sprite che

Alla faccia dell'invasione delle mongolfiere! Qui non ci si capisce più nulla...

rappresentano i vari omarini, è in vero 3D e la risoluzione può essere spinta fino a 1024x768. Le texture sono belle e così i colori, che hanno il pregio di variare drasticamente da un livello all'altro, dando così molta varietà anche all'aspetto estetico - del resto si suppone che i vari scontri si svolgano proprio su pianeti differenti. Gli edifici e i costumi dei personaggi hanno un sapore arcaico, a metà tra l'età della pietra e l'arte tradizionale africana, con in più un tocco di America precolombiana che, come sappiamo tutti, è sempre ben accetta. Ma la parte del leone a livello grafico la fanno sicuramente gli effetti relativi ai vari incantesimi, alcuni davvero spettacolosi (se mi si passa il termine). Ma di questo parleremo a suo tempo, ora mi preme ricordare che l'accelerazione grafica è supportata tramite Direct3D, il che significa che tutti o quasi si potranno avvalere del supporto hardware e, comunque (alla Bullfrog evidentemente non vogliono scontentare proprio nessuno), anche la versione software non è da buttar via.

Niente di meglio di un paio di tornados per ravvivare un villaggio sonnacchioso: peccato che qui non si veda l'effetto più divertente, quello relativo ai poveri omarini che, colti dal vortice, si agitano disperatamente mentre vengono risucchiati via.

Ma che razza di assembramento di navicelle! Non c'è una Capitaneria di Porto? Se ci fate caso noterete che sto combattendo contro non una bensì due tribù nemiche, com'è evidenziato dal colore delle vele delle barche avversarie.

La cosa più bella è che per una volta possiamo toccare con mano la sfericità del mondo: nella finestra 3D l'orizzonte è proprio curvo e possiamo ruotare tutta la visuale a nostro piacimento, con movimenti laterali, circolari, zoomando a volontà e facendo in generale ciò che più ci aggrada. Per darvi un'idea potrei dire che mi viene in mente, tanto per non tirare fuori ancora Dungeon Keeper, il vecchio Dark Omen (che, incidentalmente, ritengo un capolavoro che ha goduto di un successo decisamente inferiore ai meriti) o anche un titolo come Myth. Per quanto riguarda il controllo propriamente detto delle nostre unità, bisogna osservare che, a differenza che nel primo Populous, ora è possibile dare ordini diretti ai nostri scherani: si possono selezionare uno per uno, dalla mappa oppure dalla parte di interfaccia dedicata appunto ai seguaci. È anche possibile operare una selezione multipla tracciando un rettangolo col mouse, nel modo reso classico da Warcraft e C&C; in questo caso è particolarmente degno di nota l'effetto di luce divina che, squarciando il cielo, si proietta sul terreno dall'alto evidenziando la parte di terreno selezionata.

Ma è ormai tempo di cominciare a giocare e, per rompere il ghiaccio, non c'è nulla di meglio che provare il tutorial. Fin dal primo momento ci si rende conto che siamo divini sì, ma fino a un certo punto, perché tutte le nostre azioni vengono in realtà portate a termine dalla sciamana che costituisce a tutti gli effetti il nostro alter ego. Il breve tutorial ci dà subito l'efficace impressione, poi confermata, che la chiave del gioco sia quella di adorare con preghiere acconce le testone di pietra, i totem e gli altri luoghi di culto disseminati per il mondo, e che sostituiscono a tutti gli effetti le "risorse" degli strategici più tradizionali, che grazie al cielo stavolta ci sono state risparmiate. Una volta ottenuto il vantaggio del favore di questi misteriosi Antichi e i relativi incantesimi, potremo procedere alla distruzione globale del nemico scaricandoglieli tutti quanti sul groppone (insieme, beninteso, alle torme di guerrieri e di peones che avremo nel frattempo provveduto a creare). Il tutorial è molto utile, benché breve, ma bisogna dire che come spesso accade in questi titoli le prime quattro o cinque missioni della campagna non sono altro che una propaggine del tutorial stesso. Infatti sono concepite per permettere al giocatore di impratichirsi con i vari comandi e con i differenti aspetti di gioco, e in ognuna viene introdotta qualche piccola novità. Volete degli esempi? Presto fatto: prima imparerete la differenza tra i vari tipi di totem e i rispettivi effetti; verrete quindi a conoscenza dei primi incantesimi, come quello che serve ad alzare la terra o quello importantissimo che converte i selvaggi, inizialmente neutrali, alla nostra causa; indi imparerete a usare le barche per valicare le acque e continuare la vostra espansione. Questo approccio rimane valido anche nelle missioni successive, che presentano sempre qualche novità e in generale sono molto varie. Infatti non si tratta solo di "sterminare il nemico", ma in generale ogni missione ha un fine ultimo strategico più specifico. Per esempio, nella quinta missione (mi pare), quella dove finalmente le cose cominciano a farsi un pochino complicate, per assicurarsi la vittoria è indispensabile raggiungere prima del nemico e adorare convenientemente la statua di un gargoyle chiamato anche, non a caso, "angelo della morte". Per questo avremo solo quindici minuti, e in effetti comparirà un contatore prima inesistente che scandirà il passaggio del tempo e infonderà non poca tensione e adrenalina in questa particolare missione. Se vi state giustamente esaltando, e vi vedete già alle prese con missioni sempre diverse, devo segnalare tuttavia che in realtà la cosa funziona fino a un certo punto, perché in barba alla strategia in molte missioni successive è possibile vincere - e spesso lo si fa - costruendo eserciti immensi per poi sbatterli in faccia al nemico, masscrandolo senza troppi complimenti. Intendiamoci, lo sterminio è sempre divertente, ma come potete immaginarvi la tattica in questi casi va un po' a farsi benedire.
Visto che ci siamo approfondiamo un pochetto l'aspetto strategico:

Ecco la visuale "dal satellite": con questa potete valutare a colpo d'occhio la posizione di tutti gli oggetti, totem, edifici e veicoli, senza tralasciare naturalmente le persone che su questo stesso globo sgambettano ai vostro ordini e a quelli della divinità rivale.

oltre alla sciamana, inizialmente abbiamo a disposizione un manipolo di bravi, manodopera non qualificata equivalente ai classici "grunt" di Warcraft e affini. Possiamo acquisire altri seguaci mediante il già citato incantesimo di conversione, oppure tramite l'indefessa opera di proselitismo portata avanti dai nostri preti. Queste sono unità speciali che, come accade in ogni bravo strategico, potremo creare solamente "mandando a scuola" un omarino nell'edificio appropriato: avremo così una caserma per sfornare guerrieri, mentre il tempio sarà appunto in grado di generare preti. Gli edifici saranno costruiti

Una foto ravvicinata di un guerriero che, in mancanza di stimoli bellici che potessero rendere più sanguinosamente proficua la sua giornata, ha deciso di farsi un giretto per i cieli grazie all'invenzione del pallone aerostatico. Le gite in mongolfiera sono una delle cose più divertenti di tutto Populous: The Beginning.

Questi miserabili mortali, queste insignificanti formichine non si sono resi conto che giurare fedeltà alla divinità mia rivale ha segnato il loro destino! Come far loro pagare tanta tracotanza? Cominciamo con una bella scarica di fulmini sul groppone, poi decideremo se dare il via ai terremoti o scatenare le locuste.

NEXT

Il clima qui è certamente un po' rigido, ma non si può dire che la nostra colonia se la passi male: anzi, sembra proprio che la sciamana si compiaccia della situazione, mentre se ne sta bel bella nel mezzo del cerchio della resurrezione.

dai bravi, eventualmente mettendo mano all'accetta per procurarsi la materia prima lignea a spese della vegetazione arborea locale: come ho detto, comunque, questo non è assolutamente un aspetto strategico del gioco. Oltre a quest'attività, i bravi sono in grado di rintanarsi nelle capanne per dedicarsi a quella, sicuramente più appagante, della generazione di nuovi bravi. Non vogliamo qui spendere neppure ua parola, a scanso di commenti pepati da parte del mio correttore di bozze, sul fatto che su tutto il pianeta non si vedono donne (a parte la casta sciamana)... fatto sta che con un po' di buona volontà e di pazienza il numero dei vostri seguaci aumenterà continuamente.
Oltre ai preti e ai guerrieri potrete creare altri due tipi di unità, i "firewarriors", che potremmo tradurre "guerrieri piromanti", e le spie. I primi sono guerrieri speciali che possono lanciare palle di fuoco sul nemico ma sono un po' più deboli nel corpo a corpo, e vanno quindi usati un po' come arcieri (ma molto alla lontana), le altre si potrebbero meglio definire dei semplici esploratori. Una nota circa i preti: sono utilissimi come sentinelle lungo i vostri confini perché qualsiasi guerriero capiti loro a tiro si sederà per terra e, previo ascolto dei suoi appassionati sermoni, non potrà esimersi dall'unirsi alle vostre fila. State solo attenti perché, se nel gruppo degli attaccanti c'è un prete nemico, questo servirà per immunizzarli dal vostro carisma retorico e allora per il pio sacerdote sarà meglio darsela a gambe per non venir preso a sonori schiaffazzi e calci nelle gengive. L'intelligenza artificiale è in generale buona, con punte notevoli, anche se com'è ovvio saltuariamente si imbesuisce facendoci assistere a episodi di discreto avvoltolamento da parte dei

Che simpatici questi due bravacci che, novelli Stanley e Livingstone, hanno deciso di imbarcarsi alla ricerca di lontani lidi paradisiaci, dove la vita sia più a misura d'uomo e lo stress non consumi le giornate in un via vai di ripetitività senza senso. Non è che c'è posto anche per me?

personaggi. Un esempio positivo cui ho potuto assistere è stato quando ho creato un vulcano nel bel mezzo di una cittadina costiera: ebbene, i sopravvissuti non si sono fatti pregare nel saltare sulle barche utilizzandole per recarsi il più lontano possibile dalla colata lavica che li stava decimando. Per quanto riguarda invece l'imbruttimento, c'è da segnalare che spessissimo il computer non approfitta delle occasioni per attaccarci anche quando potrebbe farlo con relativa facilità, infliggendoci pesanti danni: questa è sicuramente la ragione principale della discreta facilità globale del tutto. Una cosa che talvolta diverte e altre volte fa imbestialire è che i

Ecco qui un primo piano di un angelo malefico, o gargoyle che dir si voglia, che barzotto più che mai ci sta dando una dimostrazione del suo soffio bruciante. La più bella animazione, però, si vede quando prende un vostro malcapitato seguace nelle fauci e lo sbatte di qua e di là senza pietà.

nostri bravi ometti godono di un certo grado di volontà propria, il che fa sì che talvolta decidano inopinatamente di attaccare il nemico a testa bassa. Potete star certi che, lasciati a se stessi, saranno sempre in grado di trovare qualcosa da fare (e allora spesso sceglieranno, chissà perché, di dedicarsi alla riproduzione nel tepore delle capanne...).

Ma veniamo al piatto forte della recensione, al succo del discorso, al nocciolo della questione:

Ma che bella atmosfera serale, terra e cielo si fondono piacevolmente e sembra quasi di sentire sul viso l'alito di una fresca brezza primaverile... peccato che gli aspiranti dèi come voi non abbiano il tempo di apprezzare simili piacevolezze. Conquistare, sterminare, schiacciare i nemici, ricominciare daccapo... che routine, ragazzi...

In quanto agli incantesimi, qualcuno potrebbe persino affermare che il bello del gioco sia proprio lì. Ce ne sono un sacco, fatemi controllare... ehm, se non ho fatto errori dovrebbero essere ventisei, o comunque, un numero più che rispettabile. Ognuno è caricato dal mana o energia magica, che a sua volta dipende

Davvero spettacolosa questa cruentissima battaglia nella vallata! Tra guerrieri piromanti, con le loro palle di fuoco, e gli incantesimi della sciamana, potete star certi che tra un attimo sarà carneficina.

parliamo della sciamana, e soprattutto dei suoi incantesimi. Qui potrete finalmente sperimentare un assaggio dei poteri divini che saranno vostri quando finalmente avrete spazzato via ogni vana resistenza e proclamata la vostra eterna e soprannaturale supremazia. Diciamo subito che la sciamana è di fatto immortale: in caso di decesso infatti si potrà sempre reincarnare all'interno del suo cerchio mistico, a meno che sia terminata la nostra scorta di mana e di seguaci. Ma in tal caso avremmo bell'e che perso, per cui il problema non si porrebbe più.

direttamente dal numero dei nostri seguaci. È possibile agire parzialmente sulla "ricarica" degli incantesimi bloccando l'afflusso di energia a qualcuno di essi, redirezionando così l'energia relativa sui rimanenti: in particolare, se proprio ci teniamo a lanciare un particolare incantesimo, possiamo disattivare tutti gli altri. Le magie hanno un raggio d'azione variabile, centrato ovviamente sulla sciamana, e si possono distinguere in costruttive e distruttive. Tra le prime abbiamo cose come il ponte di terra, utile per valicare bracci di mare non troppo ampi, e il già citato incantesimo che converte i selvaggi e si rivela sempre prezioso. Ma il vero divertimento, come potete immaginare, si ottiene con le seconde che cominciano già in bellezza con classiche palle di fuoco e simpatiche locuste, per poi passare a fulmini e tornado. Questi

Poteva mancare l'utilissima foto tratta dal filmato iniziale? Non direi e, quindi, eccola qui. Trattasi di sciamana che, conscia del proprio potere preternaturale nonché dal carisma derivantene, ostenta effetti grafici elettromagnetici non senza una palpabile sicumera.

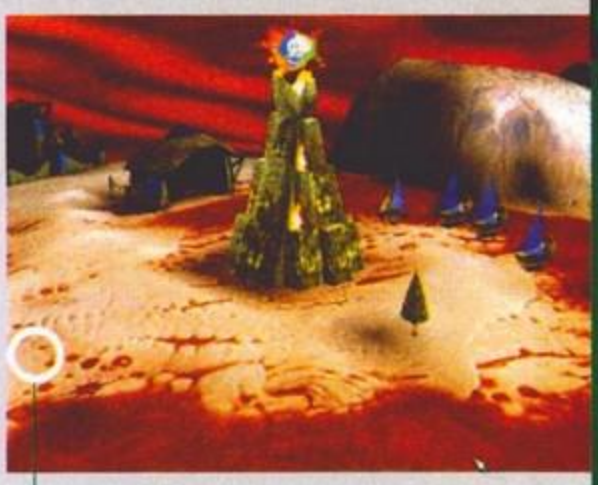
ultimi poi sono spassosi in quanto possiamo assistere alla disperazione dei poveri seguaci avversari (ma anche occasionalmente nostri) che vengono presi nella corrente e cominciano a volare vorticosamente. Più avanti le cose si fanno veramente soprannaturali: non voglio dire troppo per non rovinarvi la sorpresa, ma non posso esimermi dal segnalare il ritorno dei vecchi amatissimi terremoti, dei vulcani e persino dell'Armageddon. Questa, che si può giustamente chiamare "Madre di tutte le Battaglie", crea una grande arena nella quale vengono teletrasbordate tutte le tribù per uno scontro finale all'ultimo sangue. Come ho detto all'inizio, in fase di lancio degli incantesimi si possono apprezzare alcuni tra i più begli effetti grafici: già le locuste sono belle, per quanto semplici; quando poi il fuoco comincia a piovere dal cielo si comincia a godere veramente. Il più bell'incantesimo di tutti, secondo me, è l'Angelo della Morte. In pratica si tratta dell'evocazione di una specie di drago o gargolla viola che si mette simpaticamente a veleggiare su tutto il pianeta bruciando la terra, incenerendo i malcapitati che dovessero capitargli a tiro e occasionalmente prendendone qualcuno tra le fauci per poi stritolarlo a morte e sbatterlo a terra esanime .

Il sonoro non è dei più impressionanti: proprio mentre alcuni titoli, spinti anche dalla recente diffusione delle nuove schede audio surround, si dedicano proprio a sfruttare al massimo quest'aspetto (penso ad esempio al fenomenale Thief), Populous:TB si limita a svolgere il compito in maniera dignitosa. È anche vero che dato il genere non è che ci sia spazio per soluzioni spaventosamente innovative: al più ci possiamo aspettare qualche bel rombo in occasione degli incantesimi più potenti. Certo, la sciamana potrebbe smetterla di ripetere ossessivamente "Ka", ho capito che sei maga, vegetariana e vivi a contatto con l'energia naturale del tuo karma, però mollami, dammi un attimo di tregua, dai...
Niente da obiettare, invece, per quanto riguarda le musiche, decisamente carine e appropriate.

Nel grigiore di questo mondo crepuscolare la nostra sciamana è stata appena uccisa da un angelo della morte: quella fantasmagorica scia di scintille ne è appunto la palpabile testimonianza. Da qui a pochi secondi queste malefiche gargolle si dedicheranno a fare terra bruciata di tutte le mie lande... mi sa che ho perso, eh sì, è andata male, ciumbia.

Com'è ormai consuetudine, dedichiamo l'ultima parte della recensione al multiplayer. Se questo al giorno d'oggi diventa un aspetto sempre più importante, non si può proprio dire che lo sia nel caso di Populous: The Beginning. Forse salteranno fuori degli appassionati aspiranti dèi a smentirmi, ma il mio parere è che il gioco sia stato palesemente pensato tutto in funzione del gioco singolo e il multiplayer sia stato aggiunto come un qualcosa di più. Intendiamoci, non dico che sia fatto male, anzi è sicuramente divertente, ma non poi in maniera eccessiva; insomma ci sono senza dubbio una quantità di titoli dal potenziale maggiore. Questa convinzione può essere solo rafforzata dal fatto che sono incluse solo cinque mappe per la modalità multigiocatore, anche se poi vi potete sbizzarrire a personalizzare il gioco attivando o disattivando una panoplia di opzioni. Comunque, dal punto di vista tecnico, sono supportati da due a quattro giocatori su rete locale (IPX), Internet (TCP/IP) o connessione diretta via modem. C'è persino un servizio dedicato sul web, se non erro l'indirizzo è www.populous.net.
Be', detto questo sono veramente agli sgoccioli, passiamo al commento e finiamo in bellezza.

Stefano Gaburri



Come potete vedere l'aspetto estetico dei differenti mondi è alquanto vario: questo, con i suoi oceani rossi, è senza dubbio uno dei più suggestivi. La torre nel bel mezzo della foto contiene la conoscenza segreta di una tribù avversaria: possiamo farla nostra, ma solo la sciamana è in grado di penetrarvi.

Certo, pregare davanti ai totem disseminati sulla superficie del pianeta è utilissimo, e più persone pregano più velocemente si verificano gli effetti benefici di tanta devozione... ma forse questa volta abbiamo esagerato, no?

PC

Bello, divertente, ottimamente realizzato e con un'interfaccia a dir poco azzeccata. Recepisce proficuamente la lezione dei titoli precedenti più blasonati, aggiungendo dove occorre qualche tocco di originalità. E' sicuramente qualcosa di più di un classico strategico, pur non avendo neanche lontanamente la complessità degli ultimi rappresentanti di questo fortunato genere. Ma allora Populous: The Beginning non ha un difetto che sia uno? Beh, se vogliamo essere pignoli, ha perso un po' del sapore originale che caratterizzava il capostipite della serie, che ai suoi bei tempi ha dato prova di un carisma tale da meritare la creazione di un nuovo genere, quello appunto dei "god game". Al limite questo potrebbe essere visto come un vantaggio da parte di chi non sopporta di vedere i seguiti ricalcare pedissequamente le orme dei predecessori: fatto sta che P:TB, considerando il contesto odierno e fatte le debite proporzioni, è senza dubbio meno originale del primo capitolo e del suo seguito-clone. Per quanto riguarda la longevità, siamo nella media - venticinque missioni non sono pochissime, sebbene soprattutto le prime siano molto brevi. In effetti l'intero gioco è tutt'altro che difficile, ma questa per i programmatori è stata un po' una scelta obbligata dal momento che non ci sono livelli di difficoltà e al giorno d'oggi nessuno vuole scontentare i propri acquirenti, che hanno sempre meno tempo libero e pazienza.
In definitiva, si tratta di un ottimo strategico, con un'impostazione particolare e qualche sorpresa (un esempio per tutti: le divertentissime mongolfiere). Magari provate il demo, incluso sul Silverdisk vol.51, e vedete se vi solluchera: nel caso, sono sicuro che il gioco completo non potrà deludervi.

HARDWARE

La scelta di usare sprite bidimensionali ha permesso di mantenere bassi i requisiti di sistema. Io ho provato P:TB su varie macchine e non ho avuto mai nessun problema. Certo, quando ci sono proprio tantissimi personaggi sullo schermo può darsi che rallenti un pochetto, ma in generale direi che potrete trovare la performance soddisfacente anche con un Pentium 166 dotato di 32 MB di RAM. Se poi avete un qualsiasi acceleratore grafico Direct3D, il gioco è fatto. La scheda sonora non è tanto importante, mentre lo spazio occupato su disco immarcescibile si aggira sui 100 MB.

ART OF MAGIC
LA GUERRA DEI MAGHI

Se siete alla ricerca di un titolo giocabile, divertente ed estremamente d'atmosfera, le vostre ricerche sono finite. O, meglio, sono appena cominciate...

Cosa significa giocare con il computer? Non c'è dubbio che ciascuno di noi potrebbe fornire una sua definizione in base alle esperienze accumulate nel corso della sua "carriera" di videogiocatore. Tuttavia, al di là dei nostalgici degli anni ottanta, periodo durante il quale bastava un semplice spara e fuggi con degli sprite appena abbozzati per incollare al monitor chiunque per molto tempo, al giorno d'oggi si è verificato un fenomeno piuttosto insolito: l'hardware è diventato sempre più potente, i mezzi a disposizione dei programmatori hanno consentito soluzioni sempre più complesse, ma l'atmosfera è del tutto assente nella stragrande maggioranza dei titoli. Come si può definire l'atmosfera? Per quanto mi riguarda, parlerei di coinvolgimento del giocatore, garantito da una plausibile ricreazione di una realtà più o meno immaginaria, avvalendosi principalmente del binomio sonoro+grafica. Si noti che non sto parlando del divertimento e di cose simili, ma semplicemente di un fattore necessario per rendere un titolo, posto che tutti gli altri parametri si attestino sui valori dell'eccellenza, qualcosa di assolutamente unico, assimilabile all'esperienza che solo un libro o un piacevole film sanno garantire. Chi si diletta con le avventure è molto avvantaggiato in tal senso, poiché tale tipo di giochi è fatto apposta per ricreare una realtà all'interno del quale il protagonista deve interagire per un periodo più o meno lungo di tempo. Tuttavia, quando la scena si sposta su qualsiasi altro genere di intrattenimento videoludico, le cose cambiano parecchio. Il parametro "longevità", a mio avviso, riveste un'importanza fondamentale quando l'atmosfera non è il fattore in grado di fare la differenza: Magic Carpet 2 fu portato a termine dal sottoscritto in due soli, intensissimi, giorni, ma rimane tuttora l'esperienza in assoluto più piacevole di cui posso parlare. Se si pensa che si tratta di una sorta di shoot'em up molto evoluto, appare subito evidente la genialità di Peter Molineux, che riuscì a creare un ambiente fatto di grotte, paesaggi orientaleggianti all'aria aperta, antri e altro ancora, ottenendo una miscela assolutamente esplosiva, qualcosa che ricordo ancora oggi malgrado siano passati tre anni esatti. Sviluppato dagli illustri Mythos Games, gli autori della fortunatissima serie di X-COM, Art of Magic potrebbe venire definito come una possibile alternativa a Lords of Magic, il seguito

Questo è il cosiddetto Grimorio, ossia il libro nel quale è contenuta la conoscenza di tutte le regioni, creature e magie presenti nel gioco; ovviamente, il testo si aggiorna col prosieguo delle missioni.

Non abbiate paura di questo semplice indovinello; se sarete così brutti da non arrivare da soli alla soluzione, penserà il corvo a spiegarvi il tutto.

Quest'immagine rende l'idea, meglio di ogni altra, dell'incredibile dettaglio grafico del gioco.

La lotta per i centri di potere è sempre furiosa, per fortuna noi abbiamo il carisma dalla nostra.

Quando si entra in una struttura del genere, nella quale non è possibile vedere quasi nulla, la faccenda si complica notevolmente. Ma c'è un trucco...

Una classica situazione di mischia, dalla quale noi faremmo bene a tenerci lontani, in modo da manovrare le nostre creature del tutto indisturbati.

di Lords of the Realms 2 che passò del tutto inosservato a causa di deficienze tecniche di programmazione e di giocabilità, le quali minarono pesantemente il risultato complessivo del prodotto. Una volta tanto, la trama non è un semplice pretesto per introdurre la recensione, ma costituisce parte integrante delle avventure in cui verremo coinvolti.
Tutto inizia quando un aspirante mago si reca da suo zio per una visita, scoprendo con immensa sorpresa che la sua abitazione è deserta; considerando che tutto

Questa missione è spettacolare: Arianna, per saggiare le nostre abilità, ci manda incontro tre avversari agguerritissimi; vince chi ha più carisma.

pare in ordine, non c'è modo di spiegarsi come siano effettivamente andate le vicende. Nei dintorni c'è una mongolfiera particolare, per cui Cornelius (questo è il nome del protagonista) decide di intraprendere un viaggio alla ricerca del suo armato parente, affiancato da un misterioso corvo assai loquace. Le vicende vedono Cornelius alle prese con decine di nemici, gli sgherri del maligno che soggioga tutta la regione. Purtroppo non posso spingermi oltre nella descrizione della trama poiché, malgrado questa sia del tutto lineare (non sono cioè previste diramazioni di sorta), essa riserva notevoli colpi di scena. Vi basti sapere che Cornelius, dopo i primi incerti passi, deciderà di cercare Merlino, al fine di combattere il nemico comune; nella sua ricerca sarà affiancato da diversi personaggi, i quali saranno ben disposti a farsi convincere della bontà dei suoi sforzi.

Per fortuna c'è il malefico corvo che ci fornisce questi utilissimi consigli...

Prima di descrivere l'interfaccia di gioco è opportuno tributare un'ovazione al grafico di Art of Magic, uno dei pochi artisti in grado di lasciare il suo marchio sull'intero prodotto. Abbiamo incluso in queste pagine alcune delle schermate più clamorose, ossia dei dipinti che ritraggono i paesaggi in cui ci si dovrà immergere; alcune immagini sono talmente belle che ho deciso di stamparle con la mia meravigliosa stampante (una delle tre che possiedo), incorniciarle e arredare opportunamente gli uffici. Fra l'altro, l'impronta del grafico si vede anche nel gioco vero e proprio: al di là delle inarrivabili schermate fisse, poche volte mi era capitato di vedere un simile dettaglio e una tale precisione in un titolo del genere.

Il combattimento su queste palafitte non è troppo semplice, poiché i movimenti risultano alquanto ostacolati.

Notate, ancora una volta, l'incredibile realizzazione di tutte le costruzioni. Nel frattempo, gli incantesimi a nostra disposizione aumentano a vista d'occhio.

Chiusa questa parentesi, vediamo com'è strutturato lo schema di base; le vicende sono organizzate in missioni, all'interno delle quali il protagonista deve sconfiggere il signore della regione. Per far questo deve inizialmente accaparrarsi non solo gli oggetti sparsi nel territorio, ma anche ampliare i suoi poteri in vista dello scontro di fine livello. Riguardo agli elementi che si possono raccogliere, segnalo i talismani i quali, malgrado non possano essere utilizzati subito, consentono di creare dei nuovi incantesimi; le scintille di mana rappresentano la sostanza di base per evocare le magie, mentre il cibo restituisce parte dell'energia a di questo ne parleremo in seguito. È chiaro che, quando lo scontro si fa frenetico, avere a portata di mano l'incantesimo giusto ed effettuare lo spostamento migliore si rende di vitale importanza, ma coloro che non ce la fanno a stare dietro alla faccenda hanno due

Il nostro avversario ha scatenato una bella tempesta e noi faremo bene a tenerci lontani dalle aree infuocate.

Cornelius o ai suoi alleati. Per muovere il personaggio è sufficiente cliccare sopra di esso e specificare la destinazione col pulsante destro del mouse; gli incantesimi possono essere selezionati mediante l'apposita sezione in basso a destra dello schermo: il numero disponibile dipende da una caratteristica del protagonista, ma

possibilità: rallentare la velocità dell'azione mediante un'apposita opzione, oppure mettere ripetutamente in pausa, durante la quale è possibile impostare movimenti e incantesimi da lanciare.
La lotta sarebbe impari se Cornelius non avesse a disposizione dei preziosi alleati, che possono suddividersi in tre categorie; anzitutto le creature da lui evocate, che costano una precisa quantità di mana e scompaiono invariabilmente alla fine del livello. Inizialmente la varietà non è granché, ma col passare delle missioni si avranno a disposizioni numerosi esseri, ciascuno dei quali vanta peculiarità esclusive – si pensi all'unicorno, adatto a sconfiggere i non-morti, oppure i folletti, amabili rompiscatole che colpiscono dalla distanza. Tutti gli alleati vengono manovrati analogamente a quanto avviene col protagonista, ma per aiutare il giocatore i programmatori hanno previsto l'assegnazione di gruppi ai tasti numerici, cosicché si possa richiamare velocemente l'unità desiderata. È altresì consentito impostare i waypoint, anche se l'opzione mi è sembrata utile solo di rado, qualora si renda necessario progettare attacchi coordinati contro nemici particolarmente agguerriti. La seconda categoria di creature, assai meno comuni, consiste nei sudditi che, seguendo il loro re, si alleeranno con voi nella missione corrente; si tratta ovviamente di esseri assai poco potenti, che tuttavia è sempre meglio avere a proprio favore piuttosto che contro. Veniamo infine alla terza classe di personaggi: eroi o valorosi guerrieri che sposeranno senza indugi la vostra causa. La loro morte, a differenza ad esempio di qualcuno che dovrete difendere in una specifica missione, è del tutto ininfluente ai fini della partita, tranne per il fatto che il loro apporto è tutt'altro che di secondo ordine. Il problema deriva dal fatto che, giustamente, essi non si faranno controllare e oltretutto hanno la fastidiosa tendenza a rubarvi mana e cibarie – elementi che sicuramente farebbero più comodo a voi che a loro. Si può anche decidere di ucciderli una volta per tutte, poiché la libertà è completa.

Arianna è carina, ma nelle prime fasi il suo imbruttimento comporta molti effetti spiacevoli.

Ecco uno splendido vortice che risucchia tutto quanto si trovi nei dintorni, scagliandolo via in una direzione casuale.

Se non sbaglio, ci troviamo a Delfi: una volta tanto, i minotauri non ci sono ostili e combattono i noiosissimi folletti. A proposito: in questa missione si parte senza mana a causa di un incantesimo, ma noi abbiamo attivato un trucco della morte e... VUALAT!

Il terreno di gioco è assai vario e costituisce quasi sempre un ostacolo per gli spostamenti; si consideri i fossati da attraversare (alcuni dei quali sono infestati da pericolosi coccodrilli), le alture da scalare (che rallentano i movimenti), le postazioni al cui interno si nascondono dei folletti, pronti a scagliarvi le loro pietre, le mura, occupate da creature assai pericolose... Come potete vedere, la varietà la fa da padrona e i waypoint consentono per l'appunto di evitare le zone più difficili da percorrere – non dimentichiamo che il contatto ravvicinato con il nemico è assai deleterio, poiché Cornelius è molto debole nel corpo a corpo; del resto, quando mai si era visto un mago forzuto?
Gli incantesimi sono quanto di più vario si possa trovare in giochi del genere e vengono raggruppati in tre categorie: quelli dell'ordine, quelli del caos e quelli della neutralità. In realtà, la suddivisione più comoda è la seguente: magie che consentono di evocare creature al proprio fianco, quelle che donano al protagonista o ai suoi alleati qualche abilità particolare e, infine, gli incantesimi diretti contro il nemico. Ve ne sono alcuni che dirigono direttamente delle sfere di energia (o qualcosa di affine), ma lo spreco di mana è generalmente elevato rispetto al risultato ottenuto (ed è giusto che sia così, altrimenti ci si troverebbe alle prese con uno spara tutto); le magie più divertenti sono quelle come la pestilenza, che producono effetti indiretti ma devastanti: nel

caso in questione, trattasi di una sorta di morbo che si propaga grazie a degli insetti, contaminando tutti coloro che si trovano nei paraggi (protagonista compreso!). I non-morti sono portatori sani, pertanto possono essere utilizzati efficientemente sotto questo punto di vista. Non parliamo poi dell'incantesimo che evoca una creatura la quale viene vista da tutti come il rappresentante più bello della relativa specie: tutti verranno attratti dall'effimera illusione e, nel frattempo, noi potremo guadagnare tempo prezioso. Ribadisco che, a differenza di molti altri giochi in cui gli incantesimi sono presenti solamente per fare numero e lo stesso dicasi per le creature, in Art of Magic la loro conoscenza (per mezzo del Grimorio, il libro della conoscenza arcana) si rivela fondamentale per spingersi nelle missioni più avanzate. Vi faccio un esempio, traendolo direttamente dalle prime fasi: se non ci si ricorda del fatto che l'unicorno è particolarmente adatto ad abbattere i non-morti (con un paio di colpi riesce a eliminarne uno), per combattere queste subdole creature si sprecherà un sacco di mana, con tutte le nefaste conseguenze del caso. A proposito: come fare quando si esaurisce la mana? Anzitutto è opportuno utilizzare le apposite scintille, che consentono di reintegrare velocemente la preziosa sostanza. Tuttavia, capiterà che anche quelle risorse finiscano dopodiché, se non fosse presente qualche fonte supplementare, la missione sarebbe pressoché impossibile da completare, poiché la mana è tutto. Ed ecco che vengono in aiuto i cosiddetti centri di potere, ossia dei luoghi che consentono di ripristinare la mana del personaggio, seppure lentamente. Considerate, comunque, che la sostanza magica si rigenera automaticamente anche senza far nulla, sebbene i tempi siano piuttosto lunghi. Diciamo che la cosa migliore da fare, quando la preziosa sostanza scarseggia, è quella di conquistare uno di tali centri (quasi mai indifesi), circondandosi nel contempo di qualche creatura che tenga lontano i nemici. Già, perché altrimenti i malvagi non ci penseranno due volte ad assaltare il povero Cornelius, il quale cadrà rapidamente sotto i loro colpi.

Ecco la piantina di una delle quattro regioni presenti, ciascuna delle quali contiene un certo numero di missioni da affrontare (non è comunque necessario giocarle tutte).

Mediante questa schermata è possibile migliorare le caratteristiche di Cornelius.

Al termine di ogni missione, a seconda degli obiettivi raggiunti si disporrà di una certa quantità di punti esperienza che, sulla falsariga dei giochi di ruolo, consentiranno di potenziare opportunamente il personaggio. Niente di clamoroso: si dovrà scegliere fra numero massimo di creature evocabili, mana disponibile, numero di talismani gestibili contemporaneamente e via di questo passo.

Non mi resta che accennare ad alcuni livelli strutturati su più piani, veramente avvincenti; merito anche del fatto che talvolta vi sono più maghi da sconfiggere e la faccenda è tutt'altro che semplice. Il discorso del numero dei maghi mi consente di parlare del multiplayer, assolutamente devastante. È addirittura prevista la modalità "schermaglia", ossia il deathmatch con avversari generati dal computer: contrariamente a quanto si potrebbe pensare a un'occhiata superficiale, la modalità multigiocatore rappresenta una piacevolissima sorpresa e vale sicuramente la pena provarla almeno una volta.
Non c'è quasi più nulla da dire e, del resto, Art of Magic è un titolo che si fa apprezzare fin dalle prime battute proprio in virtù della semplicità dello schema di base, semplicità che non inficia comunque il notevole coinvolgimento del giocatore.

BOSS

PC

Nulla da dire: questo Art of Magic è un gioco di classe, uno di quei titoli che ti attraggono fin dalle prime battute e ti costringono a giocarlo fino alla fine. Niente parole come "addictive", per carità: le missioni, lunghe dai dieci minuti alla mezzora, sono fatte apposta per farsi addomesticare in tutta tranquillità, magari un paio al giorno. Per il resto, l'interfaccia è impeccabile e la grafica quanto di meglio si sia mai visto in titoli di questo genere. Il sonoro raggiunge le vette dell'eccellenza, dal momento che le numerose sonore si adattano perfettamente alle differenti situazioni di gioco (esplorazione guardinga, combattimento furioso e via di questo passo).
La trama, malgrado non preveda diramazioni di sorta, è assolutamente avvincente – merito anche dell'impeccabile traduzione in italiano, che ha saputo mantenere la poesia e l'incisività della versione inglese.
Il sistema di incantesimi e di creature è fatto apposta per spingere il giocatore a spingersi più in là: come ho sottolineato nel corso dell'articolo, entrambi non sono presenti solo per far numero, ma aumentano notevolmente la varietà dell'azione, costringendo addirittura a elaborare nuove tattiche in funzione degli stessi. Chiaramente vi sono anche dei limiti, ma calcare troppo la mano su di essi vorrebbe dire non inquadrare il titolo nel genere in cui si colloca: non ci troviamo alle prese con un avventura in cui bisogna cimentarsi con delle scelte, ma con un arcade sufficientemente frenetico, che offre un'ambientazione sensazionale e qualche semplicissimo enigma da risolvere. C'era grande attesa per il ritorno dei Mythos Games, dopo il successo internazionale della saga di X-COM, ed è quindi con massima gioia che vi confermo come le premesse siano state mantenute fino in fondo: veramente un buon lavoro.

Ecco una splendida realizzazione di una delle creature presenti nel gioco.

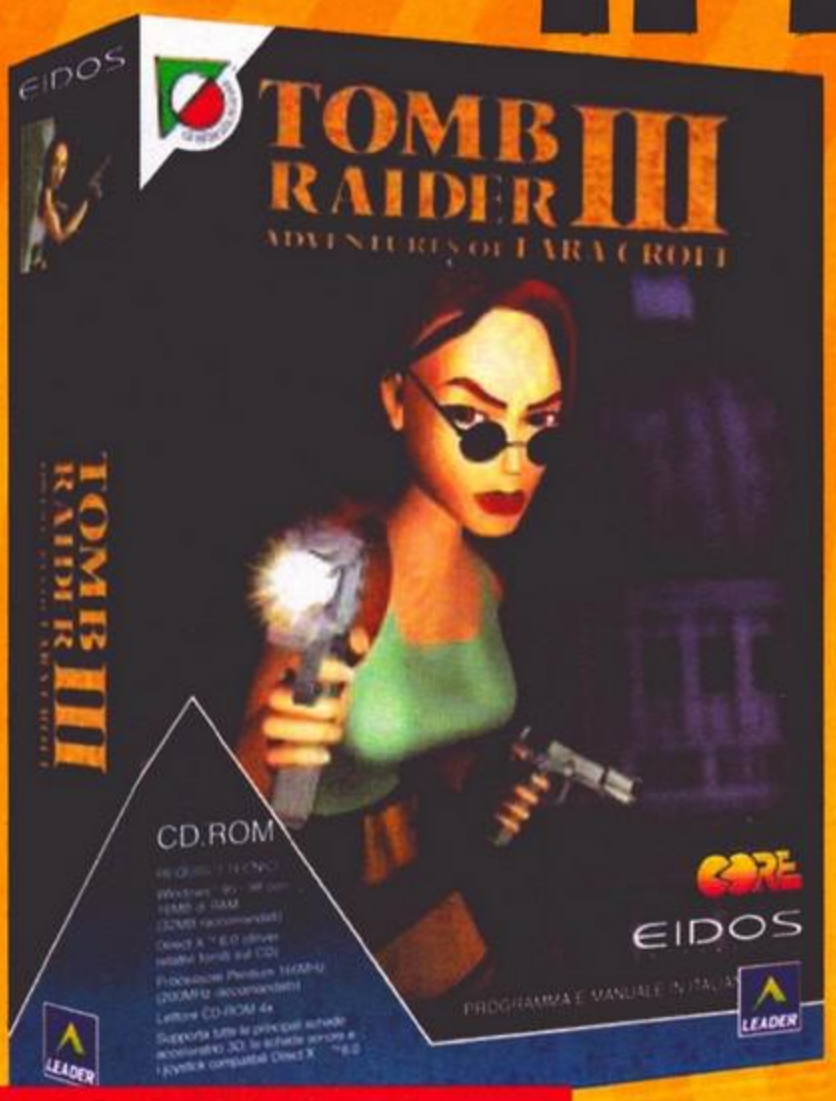
HARDWARE

I requisiti hardware di Art of Magic sono estremamente contenuti, si parla di un Pentium 166 con 32 MB di memoria e Windows 95.

END

Entra nel futuro

Il meglio dei giochi al



lire 99.000 iva inclusa

TOMB RAIDER III

EIDOS

Torna l'eroina virtuale più famosa del mondo. Dall'India al Polo Sud, una fantastica avventura in compagnia di Lara Croft.

lire 59.000 iva inclusa

MIG - 29

NOVALOGIC

Il nuovo ed entusiasmante simulatore del più famoso jet da combattimento.

lire 59.000 iva inclusa

F - 16

NOVALOGIC

Il nuovo simulatore del più potente e veloce aereo da combattimento.

MILANO
Piazza Duomo - Via Berchet, 2
Tel. 02806271

BOLOGNA
Strada Maggiore, 25
Tel. 051235603

MONDADORI INFORMATICA

MULTICENTER

www.mondadori.com/negozi

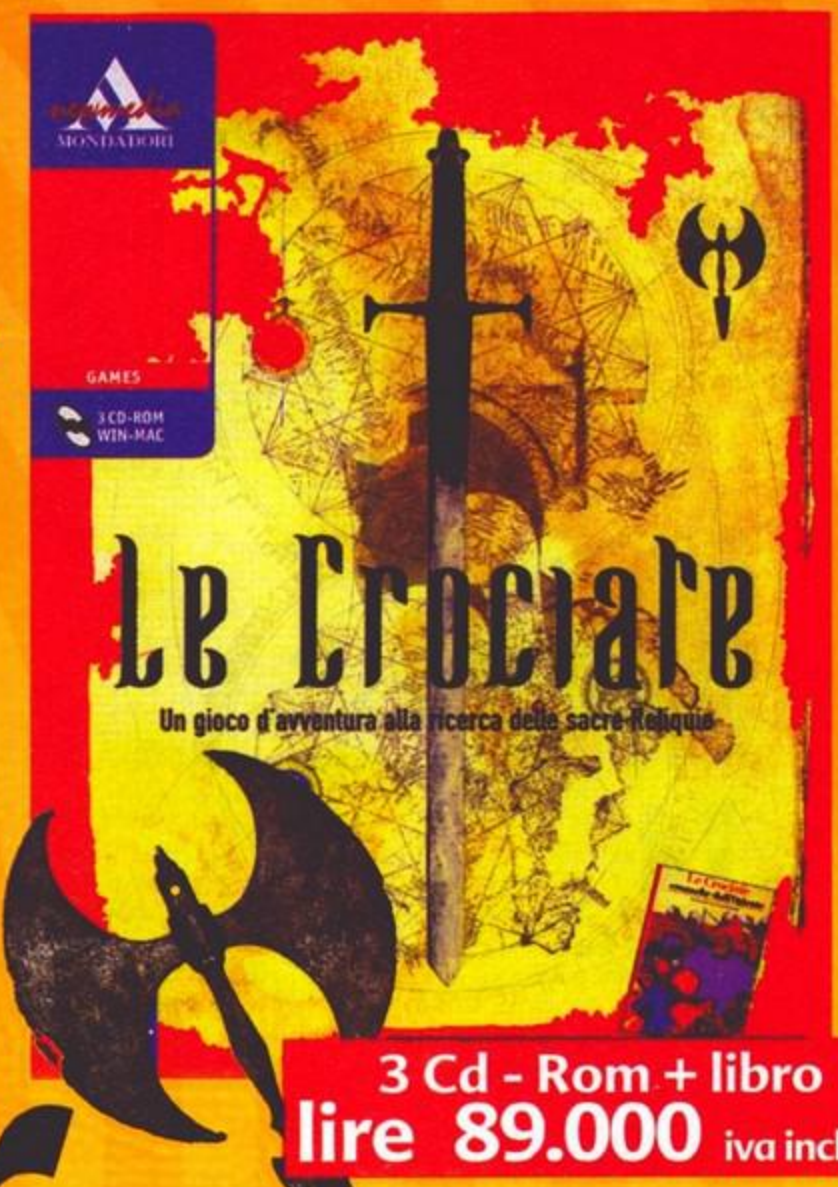
LE CROCIATE

Un gioco d'avventura alla ricerca delle sacre Reliquie

MONDADORI NEW MEDIA

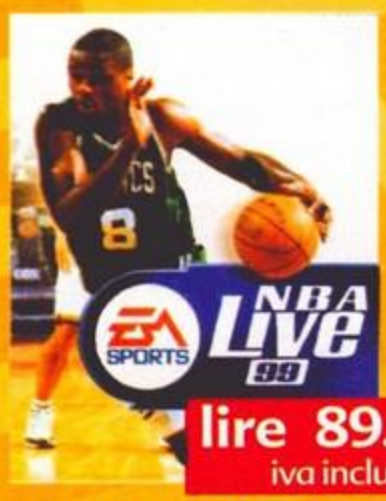
Segui le orme del cavaliere Arthaud, supera le prove, risolvi gli enigmi. Solo così potrai diventare un grande e valoroso cavaliere.

- *3 Cd-Rom Windows e Macintosh*
- *30 ore di gioco*
- *500 animazioni con effetti speciali*
- *26 enigmi interattivi*
- *grafica 3D realistica e spettacolare*
- *ambientazioni medioevali fedelmente ricostruite.*



3 Cd - Rom + libro
lire 89.000 iva inclusa

miglior prezzo



lire 89.000 iva inclusa

NBA LIVE 99

ELECTRONIC ARTS

Gioca con i grandi campioni del più famoso campionato di basket del mondo.

lire 99.000 iva inclusa

ENCARTA 99 COMPATTA

MICROSOFT

L'enciclopedia multimediale più diffusa al mondo, nella versione ideale per una consultazione rapida e immediata.

MONDADORI INFORMATICA CENTER

PROSSIMA APERTURA
COMO

MONDADORI INFORMATICA

ANCONA
Via Palestro 1/a
Tel 0712072628 - Fax 0712077813
BARI
Piazza Umberto I, 48
Tel 0805282392 - Fax 0805720413
BRESCIA
Via Spalto S. Marco, 1D
Tel 0303771671 - Fax 0303771695
MILANO
C.so di Pta Vittoria, 51
Tel 0255192210 - Fax 025510362
PADOVA
Via Scrovegni, 16/A
Tel 049659490 - Fax 049664735
PALERMO
Via Messina, 38 (trav. Via Liberta)
Tel 0916110106 - Fax 0916110551
PALERMO
Via Principe di Belmonte, 92
Tel 091322451
PISA
Viale Gramsci, 21/23
Tel 05024747 - Fax 05024064
ROMA
Via Appia Nuova, 130
Tel 0670491871 - Fax 0670492556
ROMA
Piazza Cola di Rienzo, 116/118
Tel 0632650600
Fax 0632650604
TORINO
C.so Duca degli Abruzzi, 106
Tel 0115808197
Fax 011500455

HERETIC II

"Se l'Eresia è una dottrina che si oppone alle verità di Dio, allora perché i miei parrocchiani hanno deciso di comprare quella boiata di ferro da stiro con la lampadina davanti?" Prima lettera di S.Fabio ai Tigiemmiania

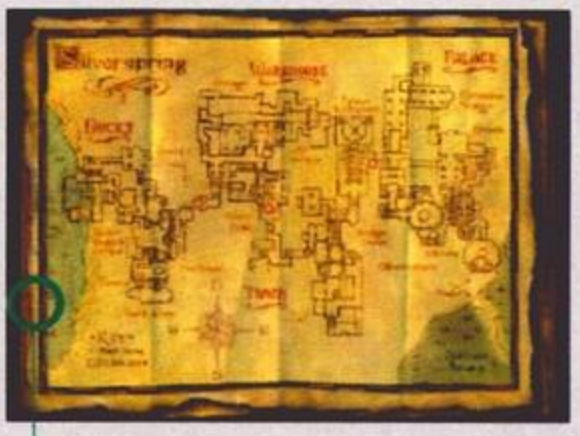
Non è stata colpa mia, giuro, non è stata colpa mia (quando faccio così mi sembra di essere Han Solo di Guerre Stellari)! Il fatto che 'sta recensione non sia apparsa sul numero scorso è dipeso solo dalla sua lunga fase di playtesting e, sicuramente in questo sarete d'accordo con me, è meglio attendere un gioco un po' di più piuttosto che beccarselo all'uscita zeppo di bug (vedi Sin... meno male che è già uscito il patch per metterlo a posto!)(18MB, lo trovate su questo stesso Silver Disk! NdSS)! Visto che stiamo parlando di eresie, prendiamo Adamo ed Eva ad esempio, hanno voluto mandarli fuori a tutti i costi per Natale e la prima cosa che hanno fatto quei due è stato inventare la Apple! Non ditemi che erano stati playtestati perché non ci credo, se fosse stato così mordendo una mela sarebbe saltato fuori "aggiornamento del sistema in corso, attendere..."!

Beh, lasciamo perdere 'sti vecchi problemi, non vorrei tirarmi addosso le ire di Qualcuno. Comunque sia, finalmente il sequel del primo clone di Doom è tra noi; l'elfo Corvus è riuscito a tornare a casa, e il motivo del suo sorriso e della sua strana camminata l'avete certamente appreso leggendo la preview di un paio di numeri fa (TGM n.112). Ecco comunque un piccolo sunto per tutti quelli che se lo sono perso: Corvus uccide il mostrone finale di Heretic, entra in un passaggio dimensionale ma, sbagliando i suoi calcoli, mette piede nel suo salotto solo dopo qualche anno di peccaminosi incontri con persone dai lunghi baffi e dall'abbigliamento in pelle. Contenti? No? Ok, ho capito, non vi basta eh? L'avete voluto voi: farò una recensione modello LIBROGAME con tanto di scontri coi dadi! Iniziamo subito: se decidete di chiedermi la vera storia continuate a leggere "Un passo indietro nel tempo", altrimenti andate a "Uno scontro col destino"... E munitevi di dadi, mi raccomando!

UN PASSO INDIETRO NEL TEMPO

Il mondo di Parthoris... Uno come tanti altri, un reame dove la magia e la moderna scienza erano sostenuti da gilde guerriere e dai valorosi elfi Sidhe, figli dell'estinta razza dei maestosi Seraph. Per secoli la pace aveva regnato suprema in questa terra, almeno fino all'arrivo dei tre Serpent Rider, tre demoni dei mondi esterni che iniziarono a seminare morte e distruzione in altrettanti mondi. Fu D'Speril colui che giunse a Parthoris e, sotto il suo potente pugno, la popolazione del pianeta non poté che piegarsi. Mostri orrendi creati con incantesimi di morte iniziarono a vagare per le città e un'unica persona decise di fermarli: Corvus, un elfo Sidhe il cui popolo fu massacrato proprio durante la conquista della sua terra natia da parte del nemico (se volete che qualcuno della vostra famiglia sia sopravvissuto tirate un dado a sei facce: se fate 1 o 2 avete ancora una sorella, 2-3 un cane da tartufo, 5-6 un vecchio zio andato ad abitare in America). Superando mille insidie, l'Eretico, chiamato così perché si oppose al ferro da stiro con la lampadina davanti, giunse nella cattedrale di D'Sparil e, dopo un'eroica battaglia che potrete addirittura gustarvi in FMV nella presentazione del gioco (tra l'altro per i movimenti dei personaggi in queste scene sono state usate tecniche di motion capture!), riuscì a eliminarlo decretando però anche la propria rovina: prima di scomparire in una nuvola di fiamme e zolfo, infatti, il perfido Serpent Rider lo maledì costringendolo a vagare per sempre nelle Dimensioni Esterne dalle quali esso stesso proveniva...
Il povero Corvus si trovò così solo in terre inospitali, in luoghi dove le creature meno pericolose erano giganti vestiti di rosa con una certa

Silverspring è davvero un posto tranquillo e, a quanto pare, ha anche parecchi scultori che ci sanno fare: guardate i draghi, per un attimo mi hanno fatto venire in mente Larry Elmore, uno dei più noti disegnatori della TSR.



La mappa del mondo di Parthoris ce l'avrete davanti a ogni cambio di livello, così, per l'immancabile esempio, ho scelto quella della città. E' stupenda, utile e, soprattutto, fatta a mano!

Eh no, ragazzi, quelle non sono sedie, ma giganteschi vermi che stanno deponendo le uova... Ok, ma chi ha deposto loro? Non so voi, ma io.... Ripleyyyyy, escono dalle pareti!

Evvai, fuochi artificiali! Il potere del bastone di Durhnwood è davvero incredibile una volta che ha raggiunto il terzo potenziamento (vi saranno degli altari adibiti a tale scopo). Quello che vedete qui era un nemico, grosso tra l'altro, che è stato cotto a puntino...

L'incantesimo Sphere of Annihilation è parecchio pittoresco. E tu lì a sinistra: scappa, scappa pure che poi ti ribecco e ti do pure gli arretrati al doppio del prezzo di copertina!

L'erborista di Andoria è colui che conosce gli ingredienti per la cura della Piaga. Sarà, ma con quel cappello da giullare e i mutandoni da massaia russa non è che ispiri tanta fiducia.

UN'INTERVISTA A PORTE APERTE: LA VITA, L'UNIVERSO E TUTTO QUANTO

In occasione della presentazione di Heretic 2, avvenuta in un hotel nel centro di Milano, mi è sembrato il caso di fare qualche domanda extra sul gioco e sui progetti futuri a MICHAEL RAYMOND-JUDY, ormai da più di 5 anni design manager della nota Raven Software (non ringraziatemi, è il mio dovere!).
Certamente, vista la natura della mia piccola intervista, avvenuta a porte aperte in presenza di altri giornalisti del settore, non è escluso che qualche domanda/risposta la possiate trovare anche su altre riviste, questo è il rischio che si corre ad avere queste iniziative.
Ah, prima che ve lo chiediate: le icone che vedete qui accanto sono quelle delle armi/magie presenti nel gioco, a causa del poco spazio non ne ho potuto fare un box, però non potevo lasciarle fuori! Ma torniamo a noi…
FBS- Per prima cosa, Michael, grazie per l'opportunità.
MRJ- Non c'è problema, è un piacere… E poi sono sempre stato un tuo fan, praticamente scrivo giochi perché tu li risolva! Sei il migliore! <In effetti quest'ultima parte l'ho letta tra le righe>
FBS- Beh grazie, sono cose che sento spesso. Ok, la prima cosa che volevo chiederti è una mia curiosità: visto il tipo di giochi che siete soliti sfornare, sai… Heretic, Hexen, Hexen 2 e ora Heretic 2, non è che qualcuno di voi è anche un giocatore di ruolo?
MRJ- Certo, quasi tutti! E' da quando avevo 16 anni che mi dedico a D&D: ho sempre fatto il Dungeon Master (il direttore di gioco NdFBS), anche se la mia vera passione è Il Richiamo di Cthulhu, tratto dalle storie di H.P. Lovecraft. Credo comunque di essere l'unico alla Raven ad avere questa preferenza: gli altri sono più dalla parte di draghi, maghi ecc., non che a me dispiacciano, anzi!
FBS- Questo è poco ma sicuro. Ma come mai avete preferito tornare indietro di qualche passo piuttosto che realizzare, chessò, Hexen 3?
MRJ- La cosa è semplice: io, personalmente, sono molto legato a Heretic, è stato il primo gioco che ho curato e mi è sembrato bello realizzare qualcosa che non riguardasse il solito sconosciuto che, sconfiggendo il male, diventasse l'eroe. Perché non creare una trama in cui il protagonista è già famoso ma ancora non se ne rende conto? In questo modo il background è molto più ricco, più inusuale, e anche il giocatore, avendo eventualmente giocato a Heretic, si sente parte della vicenda… Siete voi i fautori della fama di Corvus dopotutto!
FBS- Beh, la cosa funzione. Ma come mai un cambio così radicale dell'inquadratura?
MRJ- Per la spettacolarità: in un gioco in cui l'adrenalina ha il sopravvento (vedi Quake e Quake 2), non è che sia così importante vedere come il personaggio usa un'arma, sale su una cassa o aziona una leva (anche se fa il suo effetto), l'importante è il risultato; qui invece le cose vanno diversamente. Heretic 2 è un gioco fantasy a metà strada tra un arcade e un RPG, perciò il protagonista doveva essere caratterizzato in un certo modo e il sistema migliore per farlo c'è sembrato quello di tenerlo bene in mostra per tutta la storia. In questo modo la sua agilità viene evidenziata e si sa sempre cosa ci sta accadendo intorno… Un po' come in un film, insomma.
FBS- Anche in questo ti devo dare ragione: sicuramente Lara Croft non sarebbe divenuta tanto famosa se non avessimo avuto davanti il suo sederino nel corso di tutta l'avventura! A proposito di Tomb Raider, un'inevitabile piccola parentesi di confronto: cosa pensi di questo gioco e dei suoi seguiti?
MRJ- Beh, tecnicamente ho apprezzato il modo in cui i programmatori hanno fatto apparire i poligoni quadrati come qualcosa di ben più "tondo" (…), il fatto che siano riusciti a far rendere in 3D quell'atmosfera tipica dei Platform e le ambientazioni. Per il seguito credo che siano essenzialmente "livelli aggiuntivi" fatti per i fan (TR3 non era ancora fuori NdFBS).
FBS- Ok, torniamo indietro ora. Che mi dici dell'intelligenza artificiale dei nemici e del sistema in cui, a grandi linee, è stata realizzata?
MRJ- In Heretic 2 i comportamenti dei mostri sono gestiti, come in tutti i giochi, secondo schemi fissi, e normalmente è proprio la quantità di questi schemi fissi a dare l'impressione della loro assenza. Noi abbiamo tentato di "far imparare" ai mostri diverse tecniche: potranno così inseguirvi per tutto il livello azionando leve e aprendo porte, usare la tecnica dei Raptor di Jurassic Park, oppure addirittura darsela a gambe una volta che li avrete disarmati. Se questo non ti basta ti posso dire che nella miniera, quel livello pieno di schiavi, se si inizia a ferire uno dei torturatori senza ucciderlo, i piccoli prigionieri vi sosterranno saltandogli addosso per finirlo, una cosa che da vedere fa il suo effetto!
FBS- E infine la Master Question (fatta in gran segreto!): uscirà mai un Hexen 3, e se sì, quale potrebbe essere la trama visto che ora tutti e tre i Serpent Rider sono morti?
MRJ- … Mmmh <sorsata di vino>, guarda, per quanto mi è consentito dire H3 potrebbe saltare fuori. A me personalmente piacerebbe scrivere la trama per il terzo capitolo della saga, di spunti ve ne sono abbastanza: da quello sfruttato per Portal of Praevous (il data disk di Hexen 2 NdFBS) alla famosa regola dell'Equilibrio Cosmico di Michael Moorcock (autore della saga fantasy di Stormbringer NdFBS). Se esiste il bene ci deve essere anche il male, perciò è possibile che nell'universo ci debbano essere per forza dei Serpent Rider o qualcuno che voglia diventarlo… Potresti addirittura essere tu!
FBS- Io? Nooo, la mia massima aspirazione per ora (era novembre) è diventare un astronauta di settant'anni! <Risate per tutta Milano e tre pullman da Roma solo per applaudire la battuta!> Beh, Michael, grazie di tutto, con questa domanda credo di aver finito (lo spazio è tiranno). Spero di rivederti presto, magari alla presentazione di Hexen 3… Se ci sono novità, comunque, facci sapere! Aloha!

predilezione per gli elfi vestiti di pelle (voi!). Fu un periodo davvero molto duro, in tutti i sensi, ma il nostro eroe riuscì il più delle volte a "scansare" i pericoli sopravvivendo al meglio delle proprie possibilità. Un bel giorno, proprio dopo aver ripreso a correre senza acciacchi di alcun tipo, il vecchio Tomo del Potere che Corvus si portava dietro (letteralmente… per ovvi motivi di difesa), iniziò a parlare dicendogli che i suoi 7 fratelli erano stati

L'incantesimo Meteor Swarm qualche volta vi sarà utile anche come luce portatile, tra le altre cose in questa situazione potrete stirarvi i calzoni (vedi introduzione della recensione) senza nemmeno preoccuparvi dei nemici!

No, non è una foto sovraesposta, ma semplicemente il lens flare che salterà fuori non appena tenterete di guardare il sole… Niente male, eh?

aperti e che solamente lui poteva impedire una catastrofe.
Il libro fece così apparire dal nulla un portale che avrebbe consentito all'elfo, ora forgiato nel carattere davanti e dietro, di rimettere piede a Parthoris, il posto che per così tanto tempo Corvus sognò di rivedere e che ormai era divenuto una mera ombra nella sua mente, un lontano sollievo per le sue natiche…

UNO SCONTRO COL DESTINO

E giungiamo così al mondo attuale. Sono passati anni dalla sconfitta di D'Speril, ma la gente si ricorda ancora l'elfo che riuscì a fermare il demoniaco Serpent Rider. Usciti dal passaggio dimensionale, però, ecco qualcosa che non vi aspettavate: la città di Silverspring completamente deserta e strane creature che, come se niente fosse, gironzolano senza meta fischiettando la canzoncina del "Maurizio Costanzo Show" (tirate un dado per sapere il loro numero). Dopo avergli insegnato quella di "Sarabanda" a suon di bastonate (per chi vuole giocare: voi avete energia 30, i mostri 4 cadauno, tirate una volta per voi per sapere quanto danno farete a un mostro, poi toccherà agli altri per sapere quanto danno faranno a voi –risultato del dado da dimezzare, arrotondando per eccesso: sono piccoli), ecco la mera realtà dalla bocca di uno dei pochi superstiti: una strana pestilenza è saltata fuori dal nulla e tutte le persone che la contraggono si trasformano in zombie senza senno, una cosa che potrebbe sembrare utile a qualche "pallido" cantante di colore, ma che a qualcun altro potrebbe anche far schifo… Nessuno sa chi sia stato a portarla in città, l'unica cosa certa è che solamente l'erborista di Andria, oltre la palude, potrebbe sapere come fare a fermarla… Un solo problema tanto per iniziare: il paese è stato messo in quarantena e l'unico in grado di far qualcosa per aiutarvi è l'astrologo nella parte alta del posto, il Celestial Watcher. Che dite, vorreste sapere qualcosa di più della malattia e del vostro Tomo andando subito dall'astrologo (una piccola parte di trama verrà rivelata… piccola, piccola, non preoccupatevi!), oppure preferireste semplicemente avere qualche informazione generale sul mondo in cui vi trovate (la meccanica di gioco e tutto il resto) per poi passare al commento? Nella prima ipotesi fiondatevi a "L'astrologia tutti i mali porta via", altrimenti balzate a "La nuova Parthoris".

L'ASTROLOGIA TUTTI I MALI PORTA VIA

Ah, siete dei tipi curiosi, dunque… La strada per raggiungere questo primo personaggio chiave rappresenta un po' una sorta di allenamento al gioco vero e proprio e, nonostante nelle opzioni vi sia un tutorial di tutto rispetto, sul campo sono molte di più le cose che si possono imparare (lo diceva anche Maradona, anche se lui

Il poter "abbandonare" la telecamera permette una spettacolarità ancora maggiore, soprattutto quando si usano 'sti incantesimi.

NEXT

Usando il Tome of Power invece delle semplici Fireball scaglieremo 'ste meteore. Il tizio a destra tra poco avrà una bella presa d'aria nel mezzo dell'armatura!

faceva così solo perché gli piaceva l'erba... quella del prato intendo). Ma torniamo a noi: abbiamo parlato del Tomo del Potere, o meglio, è lui che ha parlato a voi; ad ogni modo questo libro sarà un po' la chiave per la comprensione di tutta la vicenda e, anche se il vecchio astrologo non ve lo dirà per motivi che capirete da soli, la sua funzione non sarà meramente difensiva, ma fungerà qualche volta anche da personaggio non giocante. Sarà così che salterà fuori parte del suo passato, del vostro (se avete cambiato idea e non sapete ancora nulla sulla trama del vecchio Heretic potete avere un flash back leggendo "Un passo indietro nel tempo", poi però tornate immediatamente qui!) e naturalmente qualche indizio sulla natura della persona e dell'essenza che c'è dietro alla malvagia piaga che sta lentamente distruggendo Parthoris. A proposito, tirate i dadi e vediamo se anche voi ora siete stati contagiati. Se il risultato sarà 1-2 o 3, allora dovrete leggere un paio di articoli del Duspa per capire meglio la disperazione di Corvus. Heretic 2 sarà così una sorta di ricerca della persona, o delle persone, che potrebbero perorare la causa della liberazione del mondo dalla infausta malattia e, non potendo contare sul Prof. Di Bella per ricerche specifiche, non sarà poca la strada che dovrete percorrere. Fortuna vuole che, a differenza di quasi tutti i giochi 3D apparsi finora, abbiate nello zaino un paio di mappe davvero utili: quella delle maggiori città del regno e, naturalmente, quella del vostro stesso mondo sulla quale verranno segnati i vostri progressi (il tutto mi ricorda un po' Golden Axe, l'avete presente?). La cosa bella è che la vostra posizione non sarà indicata ma, come nella realtà, sarete voi a dover capire dove vi trovate: chessò, vedete una piazza con una gigantesca statua di un nano? Allora sulla mappa potreste essere nella Rantolo's Plaza (il noto ottavo nano di Biancaneve, morto prematuramente); c'è un'norme insegna con un abaco targato Commodore? Dovreste cercare la TMB Street; un ammassamento di bidoni pronti a essere tirati? Siete certamente sotto la casa del Nikazzi...
Nell'ultima parte del gioco però, vista la natura del luogo in cui finirete, non potrete troppo contare su questa modalità, perciò è meglio che impariate ad affinare il vostro senso dell'orientamento. A questo proposito tirate i dadi: se ottenete 1 o 2 siete delle bussole umane, con 3 o 4 assumerete preoccupanti tratti salmonati, mentre con 5 o 6 diverrete dei Solbiati, uomini in grado di perdersi nella propria automobile anche se si possiede una 500!

So che sono piccoli, ma questo è il massimo che sono riuscito a fare: quelli a sinistra sono tre ex mostriciattoli che ho trasformato in galline grazie all'apposito Morphovum (bellissime le skin). Ora darò loro un po' di bastonat... ehm, di mangime (il WWF è in agguato)!

Questo è quello che intendevo quando dicevo che anche i nemici potevano cadere nelle trappole. Quella che è scesa dal soffitto è una gigantesca sega circolare, l'ideale per non stancarsi... vabbé, lasciamo perdere.

L'effetto cromatura di quando si prenderà il Reflection, disponibile, a quanto pare, solo per possessori di schede 3D con chip Voodoo 2 (non l'invulnerabilità, l'effetto!), è davvero bello, guardare per credere!

Gulp, la Regina! Scusate Vostra Maestà, ma dove le tenete le branchie?

L'acqua di Tomb Raider III sfigura enormemente se messa a confronto con questa: bolle, cerchiolini in superficie e addirittura delle schifezze in sospensione! Manca solo il sangue che si propaga in trasparenza e poi c'è tutto!

LA NUOVA PARTHORIS

E così eccovi in azione. Vi accorgerete fin da subito che tutto è molto cambiato dall'ultima volta e, cosa più importante, finalmente potrete vedere le fattezze del vostro alter ego Corvus. Essendo elfi, le vostre abilità di guerrieri andranno di pari passo con quelle da mago, perciò, oltre a poter fare salti mortali degni di un redattore di TGM a chiusura numero, nuotare come pesci sega (non nel senso che nuotate da schifo, il contrario!) e rotolare come palle di fieno in un film Western, avrete dalla vostra una vasto arsenale di armi, incantesimi d'attacco e sortilegi difensivi. Come al solito potrete accedere a tutte 'ste cose premendo semplicemente un pulsante numerico o, per gli incantesimi di difesa, le sempre più classiche parentesi quadre, mentre, per quanto concerne gli attrezzi che di volta in volta troverete per risolvere gli enigmi, vi sarà un inventario apposito che sarà richiamato automaticamente non appena vi avvicinerete a qualcosa di "interattivo". La stessa cosa accadrà per i personaggi non giocanti presenti nell'area di gioco: Corvus e, più in generale, le persone ancora sane che popolano Parthoris, in più di un'occasione salteranno fuori dandovi dritte per la prosecuzione della storia. Per dirla in altri termini, diciamo che questa volta quelli della Raven hanno pensato bene di far parlare figure poligonali invece di infarcire il mondo con cartelli o robe simili; anche se il risultato finale è praticamente lo stesso, in questo modo il coinvolgimento nella vicenda è molto più tangibile.
I livelli, similarmente al capostipite Quake 2, saranno collegati tra loro: questo significa che, volendo, potreste tornare indietro senza alcun problema, e vi posso assicurare che capiterà abbastanza spesso. Le novità non saranno comunque solo nel plot e nelle scelte della trama, le immancabili aggiunte al solito motore del pluricitato Quake 2 la faranno da

Ok, sono morto, a voi non capita mai? Per fortuna che prima di andarsene questo Ssithra mi ha voluto degnare di una sua foto autografata.

Odio queste situazioni: una grotta invasa dall'acqua, pesci affamati e delle corde a cui appendersi per non finire a mollo... Ma dove sono i motoscafi! La luce è quella dell'incantesimo Seraph Light.

meglio di quella di Lara Croft, inoltre anche loro potranno cadere nelle trappole e ciò vi permetterà un approccio un po' più "tattico" in determinate situazioni...
Non ne avete ancora abbastanza? Ecco allora la modalità multiplayer nella quale, grazie al Gamespy, pur non potendo contare su una diversità di personaggi, potrebbero saltar fuori delle sfide fantasy davvero possenti, soprattutto se riuscirete a mettere su delle belle squadre fantasy. Quattro le mappe appositamente costruite, anche se sinceramente solo la prima mi è piaciuta davvero; in compenso però le skin dei personaggi non hanno rivali...
Perfetto, penso di avere detto quasi tutto quello che c'era da dire. Ora, se volete semplicemente sapere se vale la pena o meno intraprendere

La barra rossa in alto è l'energia di questo incredibile rettile gigante. Non so voi, ma io a 'sto punto mi teletrasporto alle Hawaii... Honolulu, arrivo!

Wow, uno dei miei livelli preferiti: il tempio perduto al centro della palude...

padrone: partendo dalle più evidenti, che vi saranno già sicuramente saltate all'occhio guardando le foto (lens flare, luci ed esplosioni in trasparenza, l'acqua veramente "acquosa", l'effetto metallo e via dicendo), è da far notare la possibilità di variare la quantità di sangue su schermo non solo in negativo (togliendolo, in altre parole), ma anche in positivo, ottenendo così

Un paio di Overlord nel covo del vostro antagonista finale, un certo Morcalavin. Ancora una volta tanto di cappello per quanto riguarda i modelli 3D dei mostri e delle suppellettili (vedi statua).

questa avventura, non vi rimane che combattete contro il sottoscritto per la lettura del commento: energia 60 per me e 40 per voi, aggiungetevi 10 se possedete ancora una sorella, 5 se avete un cane da tartufo, togliete 10 se siete contagiati e aggiungetene altrettanti se siete bussole umane. Per lo scontro tirate una volta per voi e una volta per me (mi fido) sottraendo poi il risultato all'energia dell'avversario. Qualora perdeste dovreste rileggervi l'articolo da capo (uaz, uaz, uaz, come sono perfido), mentre vincendo potreste passare direttamente al tanto agognato box nero, però vi avverto giovani avventurieri: leggerlo è a vostro rischio e pericolo, pochi sono sopravvissuti e anch'io che l'ho redatto ho contratto un fungo ai piedi! Aloha!

Fabio "FBS" Simonetti

Una foto un po' scarnina, soprattutto considerata la caratteristica della palude che mi sta di sotto: mostri ogni 5 centimetri e tonnellitri (nuovo termine di recente coniatura) di sabbie mobili. Come vedete Corvus può anche salire le corde

effetti splatter degni del peggior film giapponese (se un gib finisce sul soffitto, vedrete addirittura la tipica goccia di sangue continuare a cadere dall'alto!). Come se ciò non bastasse anche i nemici sembrano integrati meglio con l'ambiente; certo, la loro ombra è ancora lontana dall'essere dinamica (vedi Sin), però è certamente

PC

Avete vinto (bravi!) oppure siete degli imbroglioni...
Indipendentemente da questo, Heretic 2 è davvero una bella sorpresa: un arcade "RPG style" davvero divertente.
Il flessibilissimo motore di Quake 2 è stato nuovamente modellato ad hoc per dare origine a un mondo ancora più D&D del primo universo di Quake. Il bello è che gli ambienti all'aperto non soffrono della tipica claustrofobia alla Hexen e vi daranno modo di apprezzare ancora di più la scelta dei designer di lasciare il personaggio principale ben in mostra... Si, infatti, un po' grazie all'agilità di Corvus e per la stessa varietà di situazioni, l'azione diventa parecchio spettacolare nel suo svolgersi e gli scontri, soprattutto se userete incantesimi come il Lighting Shield, la Sphere of Annihilation o lo stesso bastone di Duhrwood, fanno veramente molta scena, molto "fantasy", direi.
I filmati renderizzati, la grafica e il sonoro svolgono egregiamente il loro dovere, distanziando quello che potrebbe essere l'unico rivale di H2 in questo periodo: Tomb Raider 3 (e dal voto si vede). Il titolo della Eidos, però, riesce a battere quello della Raven sotto a un paio di profili, le uniche pecche di Heretic 2: la meccanicità dei controlli per i movimenti di Corvus e la ben più importante longevità non proprio da guinnes dei primati. Certo, per la prima basterà farci un po' la mano (anche se la precisione nel prendere la mira l'otterrete solo usando il mirino); per la seconda, invece, anche se il numero dei livelli non è affatto da sottovalutare (20, così come TR3), gli enigmi non sono poi moltissimi e il più delle volte vi ritroverete semplicemente a combattere per la vita confidando nel fatto che, procedendo, si possa trovare l'oggetto per districare questa o quella situazione. Io personalmente avrei voluto qualche rompicapo in più, magari con un paio di personaggi extra di contorno per rendere 'sto H2 ancora più RPG. Così com'è -a difficoltà normale - H2 si dovrebbe riuscire a terminare in meno di una settimana, a patto che decidiate di godervi ogni locazione e di non andare avanti modello marine senza soffermarvi su questo o su quell'aspetto del livello, anche perché vi perdereste il meglio. Comunque sia, ora come ora, non credo ci si possa lamentare più di tanto, soprattutto se potete giocarci in multiplayer... e poi nella confezione c'è l'immancabile editor che farà perdere non poche notti ai designer là fuori.
Tirando le somme (avete il bonus per la destrezza?), sono dell'idea che questa avventura possa rappresentare il giusto connubio tra i gusti dei maniaci di Quake2 e i fanatici del fantasy, a patto che a questi ultimi non faccia troppo schifo il sangue (tanto c'è opzione per diminuirlo o toglierlo del tutto)... In definitiva, un buon ritorno della Raven che lascia sperare in un suo futuro impegno per Hexen 3, per quanto mi riguarda incrocio le dita e bella voi!

HARDWARE

Come accade sempre più spesso nei giochi 3D, sono due le configurazioni minime: una per i possessori di schede acceleratrici e un'altra per quelli senza. Heretic 2 in versione accelerata (Open GI, 3DFX1-2, G200 o Verite) richiede almeno un P 133MHz con 32 MB di RAM e uno spazio su HD che va dai 200 ai 300MB; in versione software il minimo è un P166-P200MHz con le medesime richieste di contorno della versione con schede 3D.
Da sottolineare la completezza delle opzioni pre-gioco: non ho mai visto così tanti dati configurabili (movimenti, tasti di scelta rapida, tasti doppio click, opzioni video, sonore, ecc.), manca solo la voce "regolarità delle gite al bagno" e poi c'è tutto!

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Non rispondiamo di eventuali errori di stampa Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

3D MAZE MAN

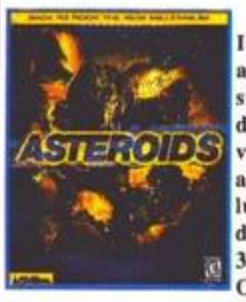
Immergiti in uno dei nove mondi tridimensionali con 3D Maze Man. Una nuovissima conversione del celebre Pac Man 3D. Dovrai fare attenzione a gli oggetti che troverai sul tuo percorso, ai passaggi segreti, alle trappole animate, ai ponti levatoi e tutte le insidie che ti si presenteranno davanti. R.H. Pentium 133Mhz + 32 mb + Win95/98. **59.900**

AGE OF EMPIRE: RISE OF THE ROME

La prima espansione ufficiale dedicata ad uno dei migliori giochi di strategia di tutti i tempi. L'espansione infatti contiene l'IMPERO ROMANO e vi permette cosi' di estendere Age of Empire in una nuova era di dominazione. Richiede Age of Empire. **84.900**

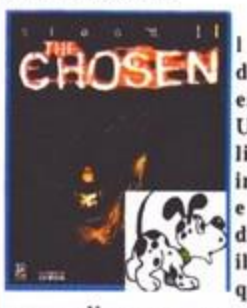
AGE OF EMPIRES: VIRGIN TERRITORIES

Nuovi scenari aggiuntivi per Age of Empire che contiene oltre 740 scenari per missioni singole, 330 scenari per il gioco in multiplayer, 280 campagne complete e 2000 domini. Richiede Age of Empire. **44.900**



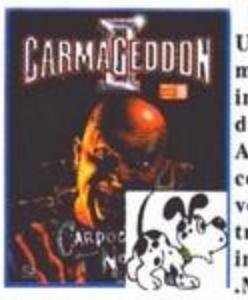
ASTEROIDS

Il piu' grande successo arcade con una devastante azione 3D, il tradizionale scontro a fuoco viene potenziato grazie ad una grafica 3D assolutamente all'avanguardia. R.H. Pentium 133 + 32 Mb + win.95 o 98. Consigliata Scheda acceleratrice 3DFX. **88.900**



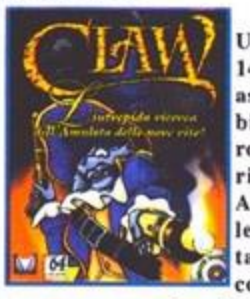
BLOOD 2

I prescelto sei tu! e dovrai dimostrare di essere il migliore. Un'avventura 3D non lineare, le tue scelte influenzeranno la trama e ti permetteranno di decidere come continua il gioco. Scegli uno dei quattro protagonisti, o personalizzane uno e comincia questa incredibile avventura. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98. Consigliato: Pentium 233 + 64 Mb + scheda acceleratrice 3dfx. **99.900**



CARMAGEDDON 2

Un'intera squadra di maniaci piloti in un incredibile campionato di tracciati di gara. Annientare qualsiasi cosa o uomo si trovi sulla vostra strada. Devastate treni, aerei e le piu' incredibili vetture .MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 16 Mb + win. 95 o 98. **99.900**



CLAW

Una grande avventura! 14 livelli mozzafiato, 40 astuti nemici, tante temibili trappole, enigmi rompicapo e una trama ricca e interessante. Azione stimolante, sortilegi mortali, sciabole taglienti e incredibili combattimenti corpo a corpo con pugni, calci e atterramenti, opzioni multiplayer fino a 64 giocatori contemporaneamente su Internet oppure in 2 via modem , straordinari effetti visivi, sfondo ad alta risoluzione, true color a 16 bit MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.95. **59.900**

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Questo nuovo simulatore è infatti un gioco di combattimento aereo ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Alla guida di 8 differenti aerei dell'epoca quali Spitfire Mk I e Mk IX, Hurricane Mk I, Messerschmitt Me 109 E ed Me 109 G, Focke Wulf Fw 190 A8, P-47D Thunderbolt e P-51D Mustang. R.H.: Pentium 166 mhz +W95 o 98+ 16 Mb **149.900**

CONFLICT FREESPACE EXPANSION DISK

Troverai 12 nuove missioni nate dalla stretta collaborazione dei programmatori e degli appassionati di questo gioco. 2 nuove astronavi killer sempre piu' curate e definite. 2 nuove armi primarie 2 nuove armi secondarie per disintegrare il tuo nemico. Possibilita' di gioco in multiplayer con missioni in tempo reale via rete, modem o via Internet **44.900**

CRIME KILLER

Inseguimenti mozzafiato e azione arcade da brivido! Nei panni dell'agente 88 lavori per il dipartimento di Polizia del Consorzio Uriel. Le regole sono semplici. Mettiti alla guida della tua vettura di pattugliamento e sfreccia verso le strade della citta' a folle velocita'.MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 16 Mb + win. 95. **89.900**

DEER HUNTER 2

Una stupenda simulazione di CACCIA caratterizzata dalla presenza di 9 armi fedelmente riprodotte quali: Fucili a pompa, semi-automatici, Revolver 44 Magnum con canocchiale, fucili di precisione ecc.R.H. Pentium 133 + 16 Mb ram + win.95/98. Raccomandata scheda acceleratrice 3dfx. **79.900**

DELTA FORCE

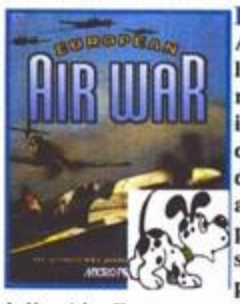
Sei al comando della famosissima DELTA FORCE, le forze speciali americane piu' famose. Dovrai gestire un arsenale sofisticatissimo e una squadra addestrata ad ogni tipo di intervento. Le tue missioni sono ad altissimo rischio ed un minimo errore potrebbe essere fatale. Scegli fra l'arsenale a tua disposizione i mitra ad alta precisione, gli esplosivi, i fucili silenziati e i lanciarazzi a ricerca di calore. Dovrai entrare in una base militare in Asia, fermare il terrorismo nucleare in Russia e catturare i terroristi Africani. R.H. Pentium 166MMX + 32 Mb + collegamento a Internet (per l'opzione Multiplayer).+ Win95/98. **109.900**

DEO GRATIAS

Dalla Cryo strategia spaziale ad alto livello. Crea il tuo universo, crea e personalizza il tuo territorio popolandolo e gestendolo a dovere. Motore grafico potentissimo e alto livello di intelligenza artificiale. Modifica il tuo mondo, facendo sempre attenzione a non commettere errori di distribuzione geografica delle tue civilta', dando giusta importanza alla sopravvivenza e allo sviluppo. Possibilita' di gioco in multiplayer via rete locale (fino a 16 giocatori) e internet (fino a 1000 giocatori in simultanea). R.H. Pentium 133 Mhz + 32 mb + win 95 **94.900**

DUKE NUMEK 3D: KILL A TON

La collezione piu' completa dedicata al mitico sparatutto 3d della 3d Realms. Il cofanetto contiene: DUKE NUKEM 1, DUKE NUKEM 2, DUKE NUKEM 3D, PLUTONIUM PACK (espansioni e nuovi livelli per Duke Nukem 3d), DUKE IT OUR IN DC (lo scenario di Washington), DUKE ZONE II (3 nuovi episodi), DUKE XTREME (50 nuovi livelli) e GAME WIZARDS (la raccolta completa di hints). R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.95 **69.900**



EUROPEAN AIRWAR

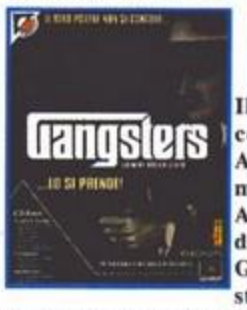
Attraverso questo simulatore di volo potrete rivivere realisticamente il secondo conflitto mondiale, sorvolando i cieli d'Europa alla guida di aerei da combattimento potenti. Potrete scegliere se far parte della staff di piloti della RAF inglese, della Air Force americana o della Luftwaffe tedesca e a bordo di 20 velivoli realmente esistiti (forze USA: P-51D, P-51B, P-38J, P-38H, P-47D, P-47C; forze RAF: Spitfire XIV-E, Spitfire IX-C, Spitfire I-A, Hurricane I, Tempest V, Typhoon IB; firze Luftwaffe: Fw-190D-0, Fw-190a-8, Bf-110G-2, Bf-110C-4, Bf-109E-4, Bf-109G-6, Bf-109K-4, Me-262-A1)R.H. Pentium 133 + acceleratore grafico 3dfx oppure Pentium 166 senza **94.900**

FALLOUT 2

Le innovazioni previste non riguardano la tecnologia o la grafica, ma il contenuto sostanziale del gioco. Sono passati 80 anni dal gioco originale, e ora il protagonista è un discendente diretto del famoso "abitante delle fogne". La missione è trovare il GECK, Garden of Eden Construction Kit, un armamentario di tecnologia agricola post-nucleare necessario per la sopravvivenza del villaggio.Più di 100 abilità da imparare durante il gioco. R.H. Pentium 133 + 24 Mb + win.95 o 98.MANUALE IN ITALIANO **99.900**

FIFA 99

Tutte le squadre, tutti i campionati, tutte le coppe! Nuova modalita' di gioco completa, con possibilita' di scelta tra 220 squadre di club in 12 campionati nazionali. Nuova Dream League Europea, i 20 migliori stadi e squadre d'Europa, nuova modalita' personalizzata che ti permette di creare e giocare le tue coppe e i tuoi campionati personalizzati.MANUALE E GIOCO IN ITALIANO incluso il PARLATO. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + win.95 o 98 + 20 Mb di spazio su HD. **99.900**



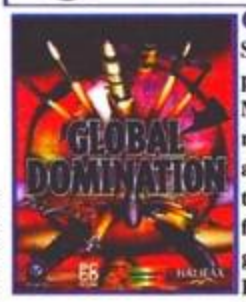
GANGSTERS: CRIMINE ORGANIZZATO

Il vero potere non si concede... lo si prende! Ambientato in una citta' modello Chicago degli Anni '20, in pieno periodo proibizionistico, Gansters e' un gioco di strategia dove il crimine paga! Dall'intimidazione e l'estorsione fino al sanguinario dei conti sulla strada, in Gansters sarete voi a vestire i panni del boss di una spietata gang criminale, con pieni poteri di vita e di morte su ciascun vostro uomo. Ambientato in una complessa cittadina con oltre 5000 diversi abitanti. Estorcete, intimidite, corrompete, gestite traffici illegali e uccidete senza pieta'. Infrangete la legge con la piu' completa immunita'. R.H. Pentium 133 Mhz + 16Mb + Win95. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. **99.900**

Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it



GLOBAL DOMINATION

Sei responsabile di campagne militari segrete. Mentre dirigi la macchina da guerra dei tuoi alleati, devi proteggere i territori, combattere le forze malvagie e sconfiggere i dittatori.R.H. Pentium 133 Mhz + 32Mb + Win95. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. **89.900**

GRAND TOURING

Una gara sensazionale con sgommate e sterzate mai viste! Grazie all'esclusiva intelligenza artificiale di Grand Touring correrai contro avversari intelligenti in una simulazione che sfoggia la piu' grande e la piu' veloce grafica su PC.MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98 + scheda acceleratrice 3dfx. **99.900**

GRIM FANDANGO

Il gioco altrimenti conosciuto come L'epopea dei Defunti. Grim Fandango è un'avventura grafica in 3D che si avvale dello stile grafico folkloristico del "Giorno dei Morti" messicano per narrare una fredda e dura storia di cimine e corruzione in un mondo mitico e selvaggiamente surreale.R.H. Pentium 133 Mhz+16 Mb. **99.900**

HALF-LIFE

Non è un semplice sparatutto: ma un gioco di analisi in cui si ragiona, si analizza la situazione e si decide con un certo spessore; unico gioco esistente in grado di sprigionare adrenalina pura e di combinare: intelligenza di gioco, thrilling action, effetti grafici sbalorditivi R.H. Pentium 166 + 24 Mb + win.95 o 98.MNUALE E GIOCO IN ITALIANO **99.900**

HERETIC 2

Uno sparatutto 3d in soggettiva che vi lascera' letteralmente a bocca aperta!!! Il motore grafico e quello di Quake 2, potenziato e migliorato tante da conferire una fluidita' mai vista!! Effetti speciali, realismo delle ambientazioni ed una speciale telecamera che vi permette di seguire l'azione sempre in prima persona.R.H. Pentium 200 + 32 Mb + win.95 o 98. **99.900**

KING QUEST 8: MASK OF ETERNITY

La piu' bella avventura 3D mai vista prima d'ora ispirata alla famosa storia di Roberta Williams. Un rivoluzionario motore grafico 3D vi offre completa liberta' di movimento a 360 gradi. R.H. Pentium 166 + 32 Mb. **119.900**

LULA VIRTUAL BABE

Lei e' tutta donna e tutta TUA! Lula desidera essere la tua partner virtuale. Vuole essere coccolata, abbracciata, accarezzata, ma non creera' nessun problema. Hai la stamina necessaria per prenderti cura di lei e soddisfare tutte le sue esigenze? R.H. 486 DX-2 100 Mhz + 8Mb + Win95.MANUALE IN ITALIANO. **59.900**

MANKIND

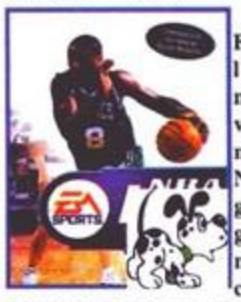
Controlla a dovere oltre 150 diversi tipi di veicoli spaziali ognuno con proprie caratteristiche e potenzialita'. Gioco da utilizzare esclusivamente ONLINE nel server Internet che puo' contenere, ad alta velocita', fino a 1000 utenti in simultanea. 1 anno di abbonamento gratuito nella confezione a Mankind Online. R.H. Pentium 166 Mhz + 32 mb + win 95 + Collegamento ad Internet. **89.900**

MIG 29 + F16

MIG 29: modello perfettamente riprodotto grazie all'ausilio dei piloti russi, grafica incredibile grazie al supporto per schede acceleratrici 3dfx. F16: modello perfettamente riprodotto in collaborazione con John Fergione, collaudatore della Lockheed Martin **94.900**

MIGHT & MAGIC COLLECTION

Gli introvabili episodi di Might And Magic raccolti in questo splendido cofanetto: Might and Magic 1: Secret of the Inner Sanctum, Might and Magic 2: Gates to Another World, Might and Magic 3: Isle of Terra, Might and Magic 4: Clouds of Xeen, Might and Magic 5: Darkside of Xeen. Inoltre sempre inclusi nella confezione troverete Might and Magic Swords of Xeen e Might and Magic World of Xeen. **99.900**



NBA LIVE 99

Facile da controllare con l'opzione Gioca subito, nuove animazioni dei volti e nuove voci portano in vita i campioni NBA e nuovo motore di gioco con effetti luce e grafica in tempo reale, nuova intelligenza artificiale.MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98. **99.900**

NEWMAN HAAS INDY CAR RACING

e' il migliore gioco di corsa automobilistica di categoria Indy. Scegli il tuo pilota preferito tra 16 piloti professionisti di corse Indy disponibili, Gioco in rete fino ad 8 giocatori e arrivo trionfale con grafica avanzata di qualita' superiore. R.H. Pentium 133 Mhz + 16Mb + Win95 + Scheda Acceleratrice 3DFX. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. **94.900**

O.D.T.

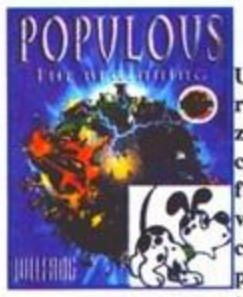
Devi sconfiggere i tuoi nemici, riparare l'aereo e fuggire!! Altrimenti morirai! In questo incredibile gioco di avventura e azione hai la possibilita' di gestire i personaggi e di combattere utilizzando gli incantesimi. R.H. Pentium 120 Mhz + 16Mb + Win95. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. **89.900**

PLAYER MANAGER 9899

Tutte le coppe Europee, tutto il campionato Inglese e scozzese, 22 statistiche per ogni giocatore, per conferire la propria personalita' ad ogni singolo giocatore, possibilita' di gestire fino a 96 tattiche diverse, ricerca di nuovi giocatori da un database di oltre 14000 nominativi di tutto il mondo! **89.900**

POLICE QUEST SWAT 2

Create la squadra SWAT definitiva oppure la piu' micidiale organizzazione terrorista. Scegliete tra 100 ufficiali della SWAT oppure tra 10 terroristi. Una simulazione tattica di polizia in tempo reale basata sulle strategie adottate dalla SWAT .MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 16 mb. **99.900**



POPULOUS 3: THE BEGINNING

Usa i tuoi tremendi poteri per scatenare devastazioni e tienili sotto il tuo comando. Aumenta la furia della battaglia con vulcani in eruzione e chiama i cieli perche' possa piovere fuoco sui tuoi rivali.MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + win.95 o 98. **99.900**

POWERSLIDE

Una intelligenza artificiale superiore per soddisfare gli appassionati piu' esigenti in fatto di simulazioni. Dirigiti verso le colline e ogni altro luogo che desideri raggiungere nelle ambientazioni selvagge interamente percorribili, grafica a piena accelerazione 3D attivataMANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98. **89.900**

RED BARON 3D

Nessun radar, nessun missile, nessun sistema di comando elettronico e nessun paracadute!!! Durante la Prima Guerra Mondiale per essere un vero Barone Rosso dovevi avere le vere doti che servono ad un pilota : arroganza, coraggio e abilita'.R.H. Pentium 133 + 32 mb + Win 95. **94.900**

REDGUARD

Dalla BetshedaSoftworks l'atteso seguito della serie Elder Scroll: REDGUARD, una stupenda avventura destinata a diventare leggenda, dove impersonerete Cyrus, un soldato mercenario, impegnato nella liberazione della propria Terra da un manipolo di sanguinari pirati.R.H. Pentium 166 + 32 Mb + Win.95 **109.900**

RING

Benvenuti nel mondo dei Nibelunghi. Uno spettacolare gioco di avventura che ti permettera' di vivere in prima persona l'Anello dei Nibelunghi di Richard Wagner, una delle opere piu' epiche di tutti i tempi. Cervello, Muscoli e cuore: sperimenta sulla tua pelle le sfide metali, fisiche ed emotive.MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + win.95 o 98. **99.900**

RIVER WORLD

Entra nella strategia 3D in tempo reale! Il primo gioco di strategia e gestione risorse interamente 3D in tempo reale mai realizzato. Piu' di 400 personaggi interattivi, 3 diverse visuali di gioco, 4 livelli di gioco e 11 diverse ere tecnologiche, dall'eta' della pietra alla tecnologia del futuro.MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 200+32Mb+Win95. **99.900**

SANITARIUM

I demoni ti tormentano.. non e' un incubo.. purtroppo e' la realta'! Avventura con grafica foto realistica con qualita' cinematografica articolata su 3 CD. Effetti sonori terrificanti, animazioni curate in ogni minimo particolareR.H. Pentium 90Mhz + 16 mb + Win95/98. rendono questa avventura una delle piu' realistiche mai create. **94.900**

SCOTLAND YARD

Gioca al classico gioco da tavolo con le dovute modifiche per renderlo un capolavoro elettronico. Assumi il ruolo di investigazione che preferisci, scoprendo i segreti dei famosi personaggi storici quali Dracula, Frankenstein, Mata-Hari, HoudiniR.H. Pentium 166 + 32 mb + Win 95. **69.900**

SETTLERS 3

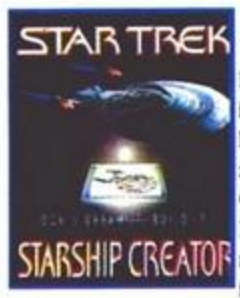
Offre una grafica 3D completamente rinnovata, nuove caratteristiche nel campo della navigazione e della strategia e completo supporto per il gioco in multi utenza via rete. Oltre 150 caratteristici personaggi animati con ben 50.000 frame.R.H. Pentium 100 + 32 Mb + win. 95 o 98. **89.900**

SIN

Dovrete R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95/98. MANUALE in ITALIANO. farvi strada, a colpi di arma da fuoco, attraverso complessi livelli mentre investigherete sulla fonte segreta del crimine che sta infestando la citta' di Freeport. L'ondata di criminalita' e' collegata ad una droga diabolica chiamata U4. **89.900**

SONIC R

Il riccio piu' veloce del mondo sfreccia a velocita' supersonica in una corsa tortuosa, vorticosa e fulminea verso il traguardo. Sfrecciate nei 5 circuiti roventi che potrete divorare se raccogliete abbastanza anelli ed oggetti.MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98. **79.900**



STAR TREK STARSHIP CREATOR

Finalmente potrai creare in ogni minimo particolare ogni navicella spaziale di Star Trek. Gestirla e comandarla. Possibilita' di gioco in multiplayer con missioni in tempo reale via rete o via Internet. R.H. Pentium 90Mhz + 16 mb + Win95/98 **69.900**

STARCRAFT: RETRIBUTION

Il nuovo data disk Ufficiale dedicato al noto Starcraft contenente 30 nuove missioni dedicate a singolo giocatore ed oltre 120 nuove mappe dedicate a livello multiplayer, nuovi eroi, nuove voci ed effetti sonori digitali. Richiede la versione registrata di Starcraft **59.900**

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA

telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906

INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

STARWARS BEHIND THE MAGIC

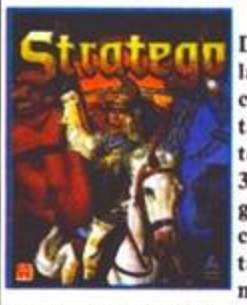
Sperimenta tutti i panorami, i suoni e le meraviglie di una galassia lontana. Behind the Magic è una divertente guida ai segreti dell'universo di Star Wars della LucasArts che ti offre rari ed inediti episodi passati, immagini dei personaggi, dei veicoli, della tecnologia, e dei talenti che danno forma alle originali storie e sceneggiature.R.H. Pentium 90 Mhz + 16 Mb+Win95.**99.900**

STARWARS DROID WORKS

Le spie Ribelli hanno riferito che l'Impero del Male ha costruito un laboratorio segreto che costruisce Driodi in una locazione segreta del pianeta Tatooine, dove gli Ingegneri dell'Impero stanno costruendo una incredibile armata di Droidi assassini. R.H. Pentium 133 + 32 Mb + win.95 o 98.**109.900**

STARWARS ROGUE SQUADRON

La prima vera simulazione di volo dedicata alla nota saga di Guerre Stellari. Benvenuti nella Rogue Squadron, un gruppo di 12 piloti iper specializzati nella guida di X-wings, Y-wings, A-wings, V-wings ecc. Straordinarie ambientazioni stupendamente realizzate in 3DR.H. pentium 166 (raccomandato 200) + 32 Mb + win.95 o 98 + acceleratore grafico 3dfx. **99.900**



STRATEGO

Dalla Hasbro Interactive la conversione elettronica del famoso gioco da tavolo. Grafica completamente renderizzata in 3D con superbi effetti grafici e sonori. Potrai competere sul classico tavolo da Stratego o nei nuovissimi campi rimodellati per la sola versione elettronica.R.H. Pentium 100Mhz + 16 mb + Win95/98.**69.900**

STREET FIGHTER ALPHA 2

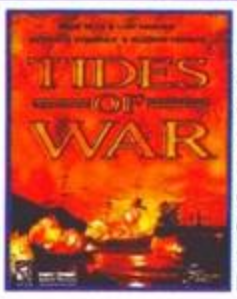
18 lottatori micidiali, combinazioni di mosse fatali personalizzate, azione di gioco piu' che intensa! La perfetta conversione del grande successo arcade esplode sul tuo schermo con un'azione di gioco fulminea e innovazioni straordinarie.MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95 **69.900**

TEST DRIVE OFF ROAD 2

La nuova versione realizzata con incredibile perfezione da Accolade che vi vede piloti protagonisti di fantastici fuoristrada come: Hummer della AM General, Dodge RAM, Jeep Wrangler V8, Chenowth DR2, Jepp Grand Cherokee ed altri ancora. R.H.Pentium133+16Mb+Win.95. **109.900**

THIEF: THE DARK PROJECT

Ennesimo capolavoro della Eidos. Gioco in prima persona di azione e avventura totalmente realizzato in grafica 3D. Grazie al rivoluzionario motore Dark Engine il gioco ti trasportera' in una nuova realta' in grado di immergerti in un mondo in stile fantasy/tecno.R.H. Pentium 166 Mhz+ 32 mb + Win 95. **99.900**



TIDES OF WAR

Ambientato nel diciottesimo secolo questo splendido gioco di strategia vi vede al centro dei conflitti navali piu' famosi della storia. 50 modelli di nave perfettamente riprodotte in 3d, possibilita' di gestione delle navi e relativi equipaggi sin nei minimi particolari.R.H. Pentium 166 + 32 Mb + Win.95 **84.900**

TITANIC EXPLORER

Un meraviglioso tour virtuale tridimensionale realizzato su 3 CDROMS. Potrete infatti seguire tutte le fasi della sua progettazione, costruzione e inaugurazione dal 1869 fino al recente recupero dagli abissi nel 1998.R.H. Pentium 166 + 32 mb + win.95 o 98. **89.900**

TOMB RAIDER 3

Lara Croft ritorna nella sua avventura piu' emozionante. Nel corso della sua ricerca, di quattro misteriosi artefatti provenienti dal cuore di un antico meteorite, Lara dovra' affrontare 5 diverse avventure ricche di sfida, azione, nuovi enigmi, trappole nascoste e spietati nemici.MANUALE GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 16 Mb + win.95 **89.900**

TRESPASSER

Tutto cio' che potrete raccogliere potra' essere usato come arma, combinato con altri oggetti, persino la fragilita' di alcuni articoli e' stata fedelmente riprodotta! Pertanto attenzione a come li utilizzate! L'intelligenza artificiale dei dinosauri e' impressionante!!R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win. 95 o 98. Raccomandato: Pentium II 266 e scheda acceleratrice 3dfx. **109.900**

ULTIMA ONLINE 2: THE SECOND AGE

La seconda versione del gioco piu' venduto al mondo nel settore interattivo via Internet!. Caratterizzato dalla presenta di nuovi mondi che contribuiscono ad ingrandire ulteriormente le zone di interazione del prodotto, nuove caverne da esplorare, include un nuovo sistema di CHAT che vi permettera' di rintracciare, dialogare in tempo reale o lasciare messaggi ai vari giocatori online e l'indispensabile utility di AUTO TRADUZIONE.R.H. Pentium 166 + 16 Mb + collegamento a Internet. **149.900**

ULTIMATE SOCCER MANAGER 99

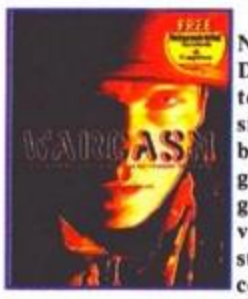
Il realismo nel piu' venduto gioco manageriale di calcio arricchito da nuovi dati sul campionato. Statistiche riferite alla stagione 98/99 con dati esaustivi sui giocatori e sulle 7 squadre europee: Inghilterra, Scozia, Italia, Francia, Germania, Spagna e Olanda. Piu' di 130 club di tifosi hanno fatto si che il gioco avesse i piu' accurati dati disponibili sui giocatori.GIOCO E MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.95 o 98. **79.900**

WAR OF WORLDS

Perfetta simbiosi tra strategia e azione con fasi di combattimento puro. Gioco non lineare dove sarai tu ad iniziare il conflitto per primo. Dovrai gestire le riserve, la dislocazione delle truppe, le forze navali e terrestre.R.H. Pentium 133 Mhz + 16 mb + win 95. **94.900**

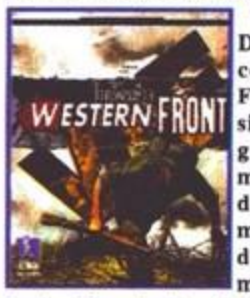
WARGAMES

Uno dei migliori giochi di strategia bellica in tempo reale. Realizzato con supporto completo per schede acceleratrici 3dfx, offre doti grafiche in alta risoluzione SuperVGA incredibili!! Effetti metereologici reali che incidino persino sull'andamento fisico e morale delle truppe. MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 16 Mb ram + Win.95 o 98 + Scheda acceleratrice 3DFX. **99.900**



WARGASM

Nuovo capolavoro dalla DiD che accomuna strategia e azione in perfetta simbiosi. Dovrai dirigere ben 25 unita' e distruggere il nemico nella piu' grande guerra mondiale via rete. Diventa il maestro dell'arte di guerra con soldati, elicotteri e carri armati. R.H. Pentium 166 + 32 mb + Win 95 + Scheda Acceleratrice 3DFX. **99.900**



WESTERN FRONT

Dalla Talon Soft, creatrice del famoso Easter Front, ecco la nuova simulazione strategica di guerra piu' attesa del momento. La macchina da Guerra tedesca e' in movimento. Il destino dell'Europa e' nelle tue mani. Partirai da comandante di un battaglione per crescere di grado in funzione alle tue effettive possibilita' e capacita' strategiche. **99.900**

WAR WORLD II: FIGHTERS

Ecco finalmente la migliori simulazione di volo bellico dedicata al Secondo conflitto Mondiale. I sette piu famosi velivoli della II Guerra Mondiali perfettamente riprodotti: P-51D Mustang, P-47D Thunderbolt, P-38J Lightning, Supermarine Spitfire Mk.IX, Bf 109G-6, Fw190A-8 e Me 262A1. Opzioni multiplayer fino a 8 giocatori via rete locale e via internet. Predisposto per tutte le migliori schede video 3dfx. R.H. Pentium 200 + 32 Mb + win.95 o 98 + scheda acceleratrice 3dfx. **109.900**

COMMAND & CONQUER WORLDWIDE

La piu' bella raccolta dedicati agli amanti della strategia: In un unico cofanetto trovate: COMMAND AND CONQUER GOLD, il relativo data disk THE COVERT OPERATIONS, in piu' COMMAND AND CONQUER RED ALERT ed i relativi data disk: COUNTERSTRIKE e THE AFTERMATH. **139.900**

MAGIC & MAYHEM

Uno splendido gioco di simulazione strategica in tempo reale ambientato in epoca medievale, basato sulla conquista dei territori Celti, Greci ecc. Oltre 36 regioni da conquistare. La eccezionale opzione di gioco in multiplayer via Internet che permette il gioco simultaneo fino a 4 giocatori. R.H. Pentium 133 + 32 Mb + Win.95 **99.900**

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

RICORDA!! SOLO DA COMPUTER ONE

OGNI DUE TITOLI ACQUISTATI

UN FAVOLOSO JOYSTICK

COMPRESO NEL PREZZO

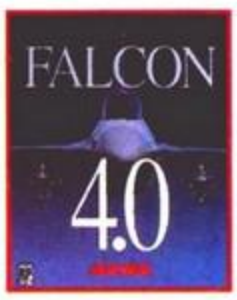
(offerta valida fino ad esaurimento scorte)

SU I TITOLI CONTRASSEGNATI DA "uàn"

3 GIOCHI COMPRESI NEL PREZZO

(offerta valida fino ad esaurimento scorte, i 3 titoli sono a scelta del nostro magazzino)

FALCON 4.0

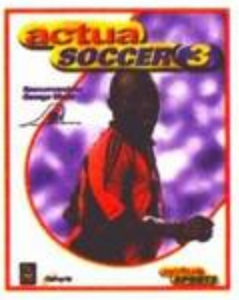


LIT. 109.900

QUEST FOR GLORY V

LIT. 109.900

ACTUA SOCCER 3

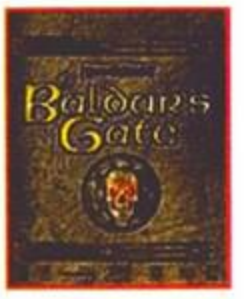


LIT. 89.900

DARK VENGEANCE

LIT. 109.900

BALDUR'S GATE



LIT. 94.900

http://www.computerone.it

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ???

TGM/01-99

Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____indirizzo_____CAP_____CITTA'_____Prov._____
TELEFONO_____ Possiedo: ___Console __Personal Computer
Configurazione del mio PC

_____

Console Marca e Modello

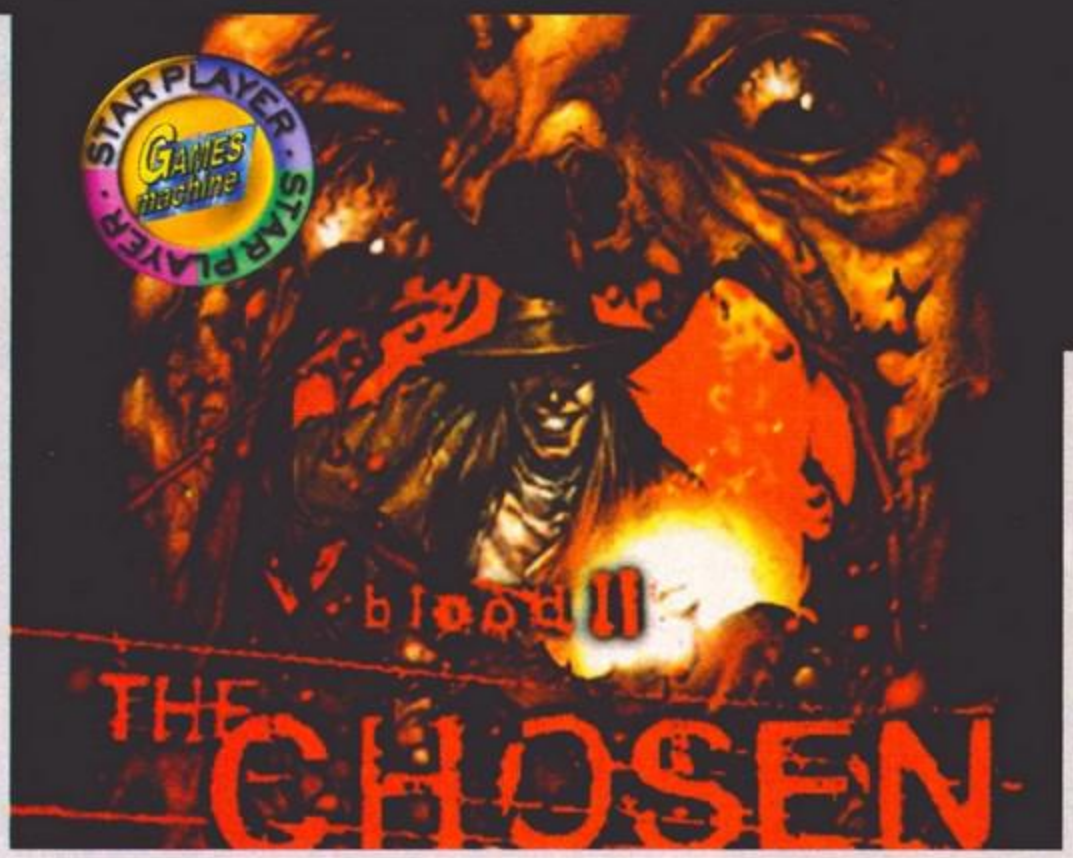
_____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

COMPUTER ONE LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA



Se pensavate che questo Natale ci fosse solo l'imbarazzo della scelta per quanto riguarda gli shooter in soggettiva, sappiate che non è ancora finita!

Sembra passato un secolo! Nel Klondike sicuramente Paperone stava scavando le sue prime pepite quando il Gaburri pubblicò la sua prima sofferta recensione su queste pagine, e il gioco in questione era appunto Blood. Accolto dalla critica in maniera agrodolce, Blood era in realtà davvero originale: purtroppo risultava basato su un motore grafico ormai desueto, il BUILD di Duke Nukem 3D (quello che la Xatrix usa ancora adesso in maniera criminale per sfornare seguiti di Redneck Rampage), altrimenti avrebbe potuto davvero lasciare il segno. Gli aspetti più gustosi del primo Blood, oltre ovviamente alla grande profusione di sangue, era la potenza devastante di alcune armi e la bellezza dei livelli. Alcuni di questi erano originalissimi, opera di designer famosi come Levelord (poi autore delle più belle mappe di SiN) e del mitico 'Dr. Sleep' (che ha messo lo zampino in Unreal e quindi Daikatana, per passare poi alla stessa Xatrix ove presentemente sta lavorando a Kingpin). Volete un esempio? Il terzo livello dello shareware, ambientato tutto su un treno in corsa molto prima che la Lucas facesse la stessa cosa in Outlaws. Blood 2 vuole essere tutto ciò che di bello era il predecessore, con il supporto di un motore allo stato dell'arte qual è il LithTech Engine, sviluppato internamente alla stessa Monolith e già alla base di SHOGO. Quindi motion capture per animare i modelli, luci colorate, ambienti vasti, tricche-tracche e tutto questo genere di cose.

Che ridere, a un certo punto incrocerete la pubblicità del primo capitolo di Blood! Comunque potete cogliere l'occasione per apprezzare l'ambientazione notturna e dare un'occhiata al modello dello spara-insetticida a pompa, tipo DDT degli anni Cinquanta.

Che strano... più faccio andare la lavatrice, più il mio bianco si tinge di rosso... sarà che ho sbagliato prelavaggio? Mi sa che mi sono dimenticato di lasciare da parte i capi colorati!

La prima impressione? In tempi nei quali la velocità dei nostri avatar si fa sempre più lenta (soprattutto per limitare gli effetti negativi del lag su Internet, credo) Blood 2 colpisce innanzitutto per la velocità. Correndo, possiamo davvero rivivere i momenti della nostra felice infanzia di DoomGuy, e finalmente possiamo saltare più alti dei soliti 30 centimetri scarsi... Anche qui, vengono in mente capolavori passati, in questo caso Duke 3D o lo stesso primo Blood. Prima di cominciare la carneficina un breve ma suggestivo filmato ci mostra il protagonista, Caleb, camminare con aria tamarra lungo i binari della metropolitana brandendo una Beretta. Che succede? Beh, la trama non è certo in cima alla lista delle priorità degli autori; vi basterà sapere che siamo sulle tracce di Gideon, perfido leader della confraternita satanica denominata Cabal, i cui cultisti ci avevano già fatto sudare sangue in Blood con i loro Thompson al grido di 'maranah empire-vox!'. La storia infatti prevede che, nel secolo intercorso tra i due capitoli, la Cabal abbia deciso di conquistare in maniera monopolistica tutti i mercati mondiali sotto le mentite spoglie della multinazionale CabalCo. Dal cibo per cani agli hamburger (con una preoccupante vicinanza tra i due prodotti), dalle armi all'industria genetica, alla medicina, ormai i tentacoli della CabalCo si sono estesi a tutti gli aspetti della vita quotidiana. Poco male, ora arriveranno Cabal e i suoi tre amici per picchiare tutti e ristabilire la pace. Infatti, in questo seguito potrete impersonare anche i tre compari dell'Uomo che Visse Ancora ('I live again...'): Ishmael, Gabriella e Ophelia. Ognuno di questi personaggi avrà un differente aspetto ma anche una diversa voce, battute e soprattutto caratteristiche fisiche, che influiscono direttamente sul gioco. Ad esempio, Gabriella è quella più forte fisicamente (fa più male e può subire più danno), mentre Ophelia è più veloce e Ishmael ha una

Una foto presa dal livello più esaltante del primo episodio, ambientato tutto su una specie di aeronave in volo. Pensavo di ometterla per non rovinarvi la sorpresa, ma non ho resistito... e poi non temete, vista in movimento è comunque tutt'altra cosa e rimarrete certamente come me a bocca aperta!

BLOOD? Avete detto... 'sangue'? Beh, come vedete qui ce n'è in abbondanza, abbastanza da soddisfare anche gli aficionados del genere! E a questo dovete aggiungere teste mozzate, smembramenti, cadaveri carbonizzati e altre "piacevolezze". Mamme, coprite gli occhi dei vostri pargoli, anzi date proprio questo numero di TGM alle fiamme...

Ghaaa! Ma perché tanto odio? Perché tanta malvagità? Ma no, vi giuro, non sono stato io! Che malfidenti... una volta tanto che non avevo intenzione di infierire su nessuno!

Finalmente un'atmosfera gotica come si conviene a un titolo horror! E dovreste vedere l'effetto dei lampi che proiettano la loro luce per terra attraverso le vetrate a piombo che la colorano... questo insieme alla musica 'da scheletri', come dicevo da bambino, fanno proprio un bell'effetto dark.

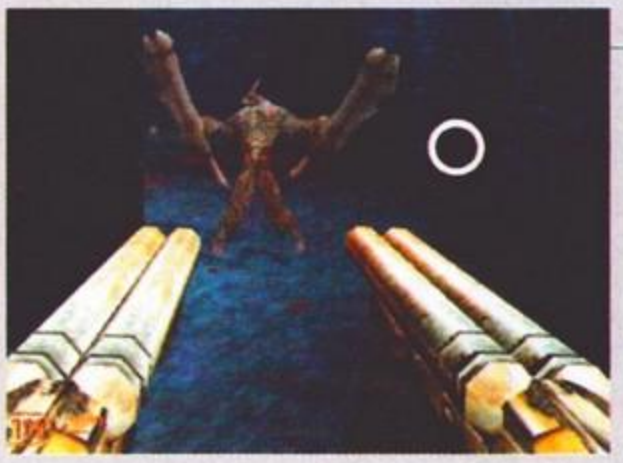
Queste sono davvero tantissime, una ventina, e come nella tradizione Monolith si distinguono perché fanno tutte davvero molto male. Niente più pistole giocattolo e missili che non fanno neppure il solletico: anzi, se si può muovere un appunto alla fervida fantasia dei programmatori, è di avere forse esagerato con la potenza! Avrei voluto fare un box ma se ne sarebbero andate due pagine, per cui ve ne illustrerò qualcuna nei particolari lasciando a voi, per una volta, il gusto di scoprirle via via durante il gioco. Liquidiamo innanzitutto il classico coltello, la Beretta, il fucile d'assalto e la mitragliatrice tipo UZI. Lo shotgun è bellissimo da vedere con la sua canna arrugginita: dal momento che lo ritroviamo in un museo, viene da pensare che sia la stessa doppietta che abbiamo brandito un secolo prima in Blood, e questo è davvero divertente. Al posto del lanciamissili abbiamo poi un lancia-napalm, che si ricarica a cherosene ed è, tanto per cambiare, davvero potente. Non poteva mancare lo Sniper Rifle o carabina da cecchino, che sta rapidamente diventando un classico; in Blood 2 però non è limitata, come ad esempio in SiN, dalla lentezza nel caricamento o dalla poca precisione se usata senza mirino. Questo ne fa praticamente una specie di Rail Gun, invero devastante, il cui uso smodato è mitigato solo dalla difficoltà di reperire munizioni. Gradito ritorno dal primo capitolo, è presente anche il buon vecchio Flare Gun ovvero pistola lanciarazzi: come già succedeva allora, i bengala si incastreranno nella carne della vostra vittima, succhiando lentamente la sua energia fino a lasciare nulla più di un guscio carbonizzato. Bello, ma purtroppo, a differenza del primo Blood, i malcapitati rimarranno lì imbesuiti senza muovere un muscolo. Nell'originale invece prendevano proprio fuoco e, trasformati in tragiche torce umane, si mettevano a correre disperatamente in circolo gridando 'Brucia! Brucia!' prima di collassare - il tutto con un gusto e un effetto ben diverso da quello odierno... peccato.

Ahahahahahah, una citazione esilarante dal film Predator... nel suo covo vediamo i teschi di molte vittime umane e qualche alieno (nel senso di Alien). La cosa più divertente, però, è questo poster: anche lui è un fan di Unreal, anzi proprio degli Skaarj!

Lo vedete, in alto, quell'esserino innocuo che sguazza nell'acqua bassa di questa simpatica condotta fognaria? Beh, sotto potete ammirare che effetto fa visto da vicino... troppo da vicino! Sarà meglio tenere gli occhi aperti e spiaccicarlo appena lo avvistiamo con una bella rosa di pallettoni.

Passiamo alle armi futuristiche: vi sembra già ipertecnologico il Tesla Cannon, arma elettrica vagamente ispirata al classico Plasma Gun? Non avete visto nulla, dal momento che è disponibile un Raggio della Morte che rimbalza sui muri e soprattutto un incredibile Generatore di Singolarità che lacera il tessuto stesso dello spazio-tempo (frase priva di senso quanto obbligatoria, eheh) creando un buco nero che risucchia e disintegra i vostri nemici. Esisteva una modalità alternata di fuoco che trasformava VOI STESSI in un buco nero, ma ho appena letto che è stata rimossa nel patch (evidentemente funzionava male, che disdetta).

Dato che abbiamo parlato di modalità alternativa di fuoco, vediamo un po' di parlarne: in effetti è stata implementata, ma in maniera un po' barocca. Praticamente, quando avete in mano una determinata arma, potete usarla col fuoco normale oppure in modalità alternativa: questa, di volta in volta, è più lenta ma fa più male (coltello, shotgun) oppure è più precisa (mitra). Il fucile d'assalto può sparare a mo' di granate le bombolette di insetticida: lo spruzzatore del suddetto composto entomotanatologico è presente a sua volta come arma, ma è un po' inutile perché goffo e debole (anche col fuoco alternativo, nel quale il getto di gas è infiammato da un bello Zippo). Beh, direte voi, tutto normale, no? Non direi, perché quando avete un'arma e ne raccogliete un'altra uguale, quasi sempre sarà possibile brandirle ENTRAMBE con effetti alla John Woo di grande tamarraggine. In tal caso non potrete più usare il fuoco alternativo, e dovrete fisicamente mollare una delle due armi per poterlo usare di nuovo. Sembra assurdo, ma in effetti bisogna dire



Modalità 'guns akimbo' e due shotgun per fare male a questo mentecatto infernale! Notate la bellezza delle canne arrugginite delle mie doppiette e, perché no, anche del modello tridimensionale e della skin del marcantonio che sto mazzulando.

NEXT

Poteva mancare l'immancabile foto del povero soldatino colpito a sorpresa dallo Sniper Rifle a cento metri di distanza? No di certo. Almeno questa volta vi ho risparmiato il solito effetto cinematico con tanti shot concatenati: non se ne poteva più! E se mi ero rotto io, mi immagino voi...

che quasi sempre l'effetto dell'arma doppia coincide con quello del fuoco alternativo... per cui mi sa che alla fin fine il tutto ha un suo senso. La possibilità di lasciar cadere un'arma previo apposito tasto torna poi utile anche perché altrimenti non potremmo raccoglierle e usarle tutte durante il gioco singolo, dato che comunque il numero totale rimane limitato (per il multiplayer, come vedremo, cambia tutto).
Non posso esimermi poi dal presentare le armi magiche: queste non necessitano di munizioni ma sfruttano direttamente la vostra energia magica, che si ricarica lentamente col passare dei secondi ed è una delle caratteristiche che differenziano i quattro personaggi. Per cominciare abbiamo la vecchia bambolina Voodoo, che basta punzecchiare per infliggere dolore a chiunque vi stia davanti: state solo attenti perché, se per caso doveste sbagliarvi, il danno verrà inflitto a voi stessi (quando si punge si punge, e la bambola a qualcuno dovrà pur succhiare la vita, no?). Abbiamo poi il Life Leech, letteralmente SucchiaVita, un bastone coronato da un teschio che non solo danneggia i nemici ma aggiunge i punti vita sottratti loro al vostro stesso totale - una vera panacea quando siete un po' malandati. La più bella delle armi magiche, però, è sicuramente l'Orb, letteralmente il Globo: si tratta di una sfera metallica dalle molte punte che, una volta scagliata, cerca automaticamente il nemico più vicino e gli si pianta letteralmente sulla fronte. A questo punto comincia a scavare nel cranio in un tripudio di materia grigia svolazzante, mentre il tapino si contorce pietosamente. Nella modalità alternativa, con grande dispendio di mana, potete addirittura comandare il Globo stesso in soggettiva, andando voi stessi alla ricerca della vittima predestinata! Qui bisogna fare davvero tanto di cappello alla Monolith... quando pensavamo che fosse ormai impossibile concepire una nuova arma davvero originale, questi buontemponi se ne vengono fuori con qualcosa mai neanche lontanamente immaginato! Ovviamente il massimo del gusto l'Orb lo dà nel multiplayer, ma allora dovete stare ben attenti perché, al vostro ritorno, al posto del corpo potrete trovare un bella pila di costolette pronte per la vendita al dettaglio.

Ecco qua Caleb che si fa largo nella metropolitana durante il filmato iniziale... ve la sentireste di combattere un tipo tanto rassicurante? Uno che mentre vi scaglia addosso del napalm ride e grida 'Sono la morte incarnata! Ne volete un po'?'

Uno degli oggetti speciali più originali e gustosi è 'L'Occhio' che potete lasciar cadere in qualsiasi momento. In seguito basta attivarlo per vederci attraverso... ovviamente tutto è filtrato dal colore rosso del sangue (ma non poteva usare un collirio?). In questo momento sto guardando Caleb, ovvero me stesso, brandente lo shotgun.

Passando dalle stelle alle stalle, una delle cose che è stata implementata peggio (qui si tratta decisamente di un problema tecnico) sono le bombe a mano, disponibili nella versione a tempo, a sensori di movimento e telecomandate: pesanti, esteticamente inappaganti e dalla fisica innaturale, finiscono sempre con l'appiccicarsi da qualche parte dove non dovrebbero e spesso vi farete malissimo da soli. Io dopo un po' mi sono messo il cuore in pace e ho rinunciato a usarle... peccato perché potrebbero avere una grande importanza tattica.
Per finire il discorso armi, che ha occupato ormai una pagina buona, una doverosa citazione per la cosa che mi manca di più: il mitico e dolorosissimo forcone! Questa mancanza, insieme a quella del vecchio Flare Gun e del peculiare parlato dei cultisti invasati, lascerà sicuramente l'amaro in bocca ai vecchi estimatori del titolo sanguinolento della Monolith. Parlando di sangue, lasciatemi accennare di sfuggita a una cosa che avrete avuto modo di notare ampiamente da un paio di foto: come si vede, la quantità di liquido rosso profusa durante le vostre peripezie rende davvero onore al titolo del gioco. Vi è anche gran dose di gibs - come potrebbero mancare? - tra cui si notano specifici organi e pezzi di colonna vertebrale. È poi sempre possibile prendere a calci le teste spiccate dal corpo, che se ballonzoleranno di qua e di là piacevolmente lasciando scie di sangue nell'aria. Ma basta coi dettagli truci, parliamo di giocabilità. Come prevedevo, B2 si è rivelato un titolo molto difficile: pure troppo, un po' come SHOGO, tant'è vero che mi sento di consigliarvi di non scegliere il più arduo dei tre livelli di difficoltà. Questa cosa, lungi dal

Altra citazione imperdibile, verso l'inizio del gioco: vediamo un po' chi riesce a non indovinare a quale film è ispirata - un aiutino: piacerà sicuramente al nostro caporedattore, l'ineffabile SS...

rendere il gioco più eccitante, lo rende al contrario alquanto irritante dal momento che spesso è proprio impossibile non morire; l'effetto è, come potete immaginare, noiosetto perché tale difficoltà non deriva da manovre particolarmente intelligenti dei nemici ma piuttosto (e ancora mi viene in mente SHOGO) dalla loro mira sovrumana e dal fatto che ogni colpo vi farà davvero un male inaudito. A parte quest'aspetto, nessun problema: come avrete capito B2 non ha certo pretese di immersione o coinvolgimento in una storia - si tratta di fare un macello, e questo gli riesce molto bene, anche per la velocità di movimento cui ho accennato all'inizio della recensione.
Un altro degli aspetti sotto il quale non si può che fare i complimenti alla Monolith è la concezione dei livelli: non sto parlando di complessità delle missioni - anzi, spesso questa è ridotta ai minimi termini, consistendo nel semplice cammino verso l'uscita o al massimo nella risoluzione di qualche puzzle semplicissimo (a parte le solite chiavi, si tratta per lo più di azionare leve, disattivare barriere e cose così). Del resto, a questo punto anche i sassi avranno capito che data l'impostazione di B2 un approccio più meditativo non sarebbe stato indicato, anzi avrebbe potuto addirittura nuocere al coinvolgimento. Mi sto riferendo alla pura e semplice bellezza architettonica di certe locazioni all'aperto, alla cura per i particolari, alle belle texture. Inoltre, se i designer hanno risparmiato il cervelletto per quanto riguarda gli obiettivi, non è stato così per la natura di alcune delle mappe. L'esempio più lampante è un livello ambientato tutto su un aeromobile in volo, che riprende idealmente quello sul treno in corsa del primo Blood che ho citato in apertura di recensione. Pensate: mentre vi

Gli innocenti astanti del primo Blood ci sono ancora, ma questa volta vantano un bel faccione digitalizzato che dà loro un'espressione quantomai beota. Se contiamo poi che quasi sempre ci danno un bonus di salute, sotto forma di cuoricino pulsante, farli a pezzi è più facile che mai!

aggirate dentro e fuori dal velivolo, anche camminando sulle ali, una sterminata città scorre centinaia di metri sotto di voi mentre cala il crepuscolo e nuvole scure gettano ombre inquietanti sulle lamiere metalliche! Forse questo è il livello più esaltante, anche se non ne mancano altri: un secondo esempio potrebbe essere la bella cattedrale, con i giochi di luce delle vetrate colorate (fuori, intanto, infuria la tempesta con lampi e tuoni). Quest'ultimo livello termina con una vertiginosa sezione di salti da un cornicione all'altro, sospesi su un abisso nerissimo e mortale (e qui il LithTech Engine fa valere la sua potenza nella gestione degli spazi aperti).
Ma allora questi benedetti sviluppatori sanno il fatto loro? A giudicare dall'aspetto che ora vado a valutare, e cioè il multiplayer, si direbbe proprio di sì. Senza voler introdurre nuove modalità di gioco più complesse, ma rimanendo fedeli alla classica formula del 'tutti contro tutti', hanno introdotto due importanti novità, e cioè le caratteristiche personali e la scelta delle armi. Vediamo un po' di che si tratta: al primo aspetto ho già accennato in apertura; in pratica esistono quattro parametri (forza, resistenza, velocità ed energia magica) che potete alterare a piacimento e che vi permetteranno di adattare il personaggio prescelto allo stile di gioco preferito. Ad esempio, se avete un'ottima mira potete optare per il sacrificio di un po' di velocità in favore di un sacco di resistenza, in modo da poter resistere ai colpi degli avversari più a lungo mentre li annichilite con precisione usando le armi più potenti. Infatti, anche le dieci armi a vostra disposizione dovranno essere scelte in anticipo: questa è senza dubbio un'idea azzeccata, perché non solo vi permetterà di selezionare quelle più adatte al vostro stile, ma eliminerà uno degli aspetti più noiosi del deathmatch, e cioè l'immancabile corsa verso l'arma più potente. Naturalmente resta il fatto che durante il gioco dovrete arrabattarvi per raccogliere le munizioni appropriate al tipo di armi prescelto. Mah, staremo a vedere se alla lunga questo strano metodo funzionerà, certo non si potrà dire che alla Monolith non ci abbiano provato, no?
Un'ultima parola la spendo per la musica e gli effetti sonori: la prima è molto bella e usata in maniera oltremodo efficace, anche se non raggiunge forse il livello delle tracce audio del primo Blood. I secondi sono realizzati in maniera adeguata e, talvolta, anche spiritosa (mi viene in mente la mitica 'musica da ascensore' che si sente, appunto, nell'ascensore presente anche nel demo incluso in un passato Silverdisk). L'unico appunto che mi sento di muovere alla Monolith è che sono state rimossa le urla, le minacce e le imprecazioni che i cultisti della Cabal profferivano con un linguaggio metà celtico e metà latineggiante, e che erano una delle cose più divertenti del primo Blood. Al loro posto ora ci sono monotone e alla lunga irritanti minacce (in inglese) tipo 'te la faremo pagare' e 'morirai di una morte lenta e dolorosa'. Pazienza, vorrà dire che ci rifaremo con Blood 3, nel frattempo voi rifatevi gli occhi con un nuovo, mirabolante commento!

In una sola immagine due delle creature esteticamente più riuscite: uno zombi dal petto ricucito e un tipo minaccioso ma un po' stupido che tipicamente sta fermo e cerca di colpirci con delle palle di fuoco. Sono abbastanza lente e facili da evitare, ma se vi beccano sono dolori grossi!

Vediamo un po' se questo zombi si sentirà ancora tanto in vena di fare a cazzotti con un bel razzo infuocato in mezzo al petto. Certo, come ho detto nella recensione la Flare Gun non è più quella di una volta, però dà ancora la sua bella soddisfazione.

Stefano 'Make the Hurting Stop' Gaburri

Avevo fatto un sacco di foto nel museo, per mostrarvi che alcune texture in forma di quadro o di decorazione sono veramente belle. Alla fine ho scelto questa perché mostra anche l'attrazione della settimana, la statua meccanica animata del dio Tchernobog in persona!

PC

Ed eccoci arrivati al momento del giudizio finale. Recentemente non ho mai avuto molti problemi ad assegnare i voti, ma a dire il vero stavolta sono stato combattuto a lungo: rispetto a SHOGO, ad esempio, B2 può vantare livelli più dettagliati, texture nettamente superiori e molti altri miglioramenti nei particolari, come i modelli delle armi quando non le abbiamo imbracciate (cioè per terra). D'altra parte, la prima produzione della Monolith aveva dalla sua l'originalissima ambientazione da animazione giapponese, che ha contribuito non poco al lusinghiero voto finale... la realtà è che, dopo la messe di titoli in soggettiva che ci ha sommerso, tutti di qualità ottima, la competizione si è fatta dura più che mai. In altre parole, dopo Half-Life, per gli sviluppatori di titoli appartenenti allo stesso filone è diventato tutto più difficile... del resto, il confronto vale fino a un certo punto perché, rispetto al capolavoro della Valve, B2 è molto più immediato, in questo catturando efficacemente lo spirito del predecessore: quello di uno sparatutto in cui, servendoci di armi di impressionante potenza, attraversiamo i livelli come sogghignanti angeli sterminatori non lasciando alcunché di vivo dopo il nostro passaggio (hum, bella questa definizione).
Insomma, Blood 2 è un titolo tutt'altro che secondario. Ogni singolo aspetto di gioco è stato rifinito nei dettagli e davvero non si può indicare nulla che sia stato realizzato in maniera imprecisa, aggiunto con poco criterio o non testato a dovere. Se proprio vogliamo, a tratti la natura delle armi e delle ambientazioni troppo tecnologiche nuoce allo stile che dovrebbe essere più gotico, e diventa più difficile farsi coinvolgere... ma si tratta di un difetto secondario e per di più soggettivo, per cui alla fin fine dipenderà dal vostro gusto. Certo non capita tutti i giorni di provare uno shooter 3D nel quale il titolo dell'immancabile livello nelle fogne è 'Materie Fecali'. E con questo posso davvero chiudere in bellezza.

HARDWARE

Il LithTech Engine, dal punto di vista delle prestazioni, non dà troppi problemi: a occhio e croce direi che come pretese si pone a metà strada tra il motore di Unreal e quello di Quake 2. Un punto a suo favore è il fatto che è in grado di sfruttare al meglio i PC pompati ma, in caso contrario, 'degrada' graziosamente le prestazioni senza troppi problemi. Che cosa significa tutto ciò? Che per godervelo al meglio dovrete avere un Pentium II qualsiasi con Voodoo2 o TNT, ma potrete giocarci tranquillamente con un P200 e Voodoo Graphics, a patto ovviamente di abbassare il dettaglio e la risoluzione. Come sempre, poi, il concetto di 'fluidità' è soggetto a interpretazioni molto soggettive. In pratica, l'unica cosa che devo segnalare è che dovrete installare tutto, altrimenti il gioco tenderà ad accedere al CD per caricare i suoni con effetti disastrosi; quindi preparatevi a liberare un sacco di spazio sul disco indeformabile (più di 400 MB, se non erro). Per il resto, necessiterete delle solite carabattole, su cui non mi dilungo.

ASGHAN

Il solito cavaliere senza macchia e senza paura si getta nella lotta contro le forze del male. E si sporca il vestitino.

In un medioevo fatto di creature fantasiose, regni incantati e oscure forze demoniache, esisteva chissà dove il regno di Chiardiluna. Della sua posizione geografica, purtroppo, non sappiamo granché, ma le testimonianze che sono giunte fino a oggi e le leggende che i bardi hanno cantato fino a qualche secolo fa, ci suggeriscono che fosse in una zona particolarmente favorevole agli scambi commerciali, scambi che, soprattutto sotto la guida del leggendario re Targhan, resero Chiardiluna il più ricco reame dell'epoca. Una ricchezza che faceva gola a molti, per ottenere la quale non ci si faceva alcuno scrupolo a sbarazzarsi dei personaggi incomodi, persino dei propri fratelli. A farne le spese, tempo che, letteralmente, impazzivano per le borsette confezionate con la pregiata pelle di quei rettili. Il regno di Morghan, intanto, era destinato a terminare in poco tempo: rivelatosi immediatamente un pessimo sovrano, fu in seguito destituito da un golpe organizzato dall'ordine dei mercanti, che non potevano più in alcun modo sopportare l'onere fiscale a cui erano stati sottoposti. La situazione, quindi, sembrerebbe a prima vista stabilizzata ma, chiamandosi Asghan il videogioco in esame, si presuppone come minimo un rientro sulle scene dell'omonimo eroe, giusto? Bravi, avete vinto il pupazzetto.
Quando fu destituito, il vile Morghan ci pensò bene due volte prima di mettersi nelle mani dei suoi sudditi e fuggì a gambe levate verso l'isola oscura di Kirk, un luogo maledetto dove sembravano essersi ritrovati tutti i nemici storici di Chiardiluna, a partire dai draghi per arrivare agli elfi, che in passato tentarono anch'essi un'invasione senza troppo successo, più un

Fiona, la fata chiacchierona. Esteticamente parlando non è il massimo, ma le sue informazioni si riveleranno sempre utili. Una botta e via...

come possiamo immaginare, fu anche il succitato re Targhan, che però in circostanze misteriose durante un viaggio a Byblos, un regno vicino con cui Chiardiluna intratteneva saldi rapporti economici. A succedergli fu il figlio Asghan, che ben presto si trovò una bella gatta da pelare: il tentativo d'invasione da parte dei draghi, creature intelligenti quanto malvagie e letali. Fortunatamente per Chiardiluna, le capacità organizzative del giovane Asghan ebbero presto la meglio sugli invasori che, tuttavia, riuscirono a ferire in modo piuttosto grave il giovane sovrano, ustionandogli interamente un braccio (poi coperto da un'armatura metallica) e costringendolo a uno stato di coma durato parecchi giorni. Della situazione ne approfittò bellamente lo zio Morghan che, una volta prese le redini del paese con un vero e proprio colpo di stato, si preoccupò di esiliare il nipote, dopo aver convinto tutta la popolazione di una presunta parentela del medesimo col demonio in persona.
Al giovane Asghan, dunque, non restò altro da fare che darsi all'attività in cui sembrava riuscire meglio, ovvero ammazzare draghi, per la gioia di tutte le signore del

"Attacco solareeee, energiaaaaaa!"

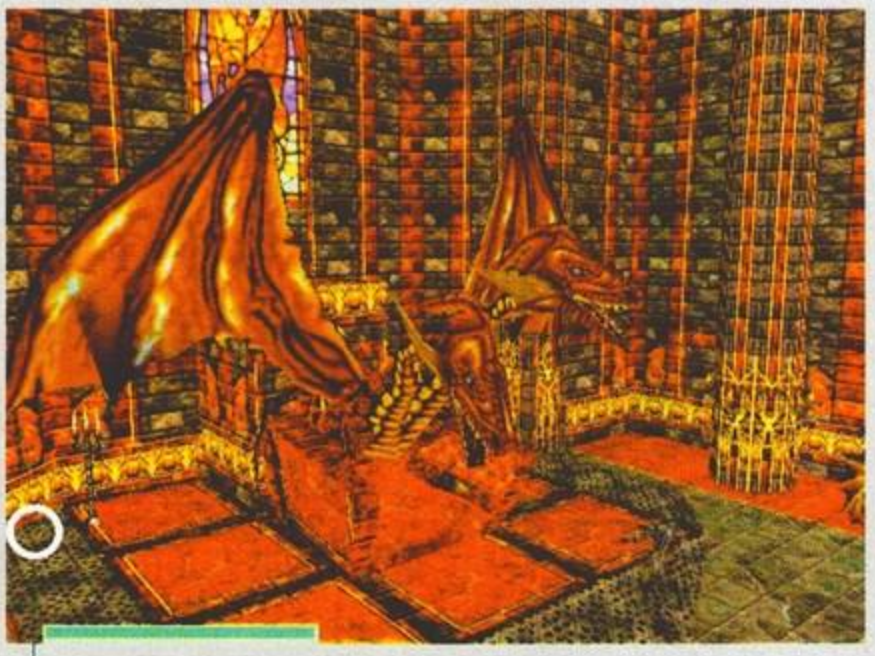
Una foto molto suggestiva, che ci ritrae in una manovra offensiva verso un letale dragone blu.

"Amico dragone, quanto tempo che non ci vediamo! Abbracciami..."

Ma che bravo questo Asghan, sa pure nuotare. Certo, il suo stile non sarà mai paragonabile al nuoto a rana di Lara Croft, ma non mi sembra il caso si sottilizzare...

nugolo di derelitti senza fissa dimora e altre entità perfide sparse. Ora, la presenza di Morghan in un posto simile, per Chiardiluna, può essere paragonata per pericolosità a quei deficienti che fumano le loro tossiche sigarette presso i self-service mentre fanno benzina, o anche alla più classica miccia accesa in una polveriera e i piani di riconquista del perfido Morghan giunsero ben presto all'orecchio di Fiona, la fata ciarlona. Costei, nemmeno troppo segretamente innamorata di Asghan, corse subito a riferirli al nostro eroe che, rinvigorito dagli antichi rancori, partì subito alla volta di Kirk con la ferma intenzione di sbarazzarsi dello zio una volta per tutte. E, perché no, riconquistare così il diritto al trono di Chiardiluna.
Il gioco inizia proprio qui, sulla spiaggia dell'isola maledetta: ad accoglierci troveremo un simpatico orco che cercherà subito di ammazzarci (un po' inusuale come comitato di benvenuto, ma abbastanza a tono col resto dell'avventura...), sbarazziamocene, e ci accorgeremo che la nostra visita non è affatto inattesa: su una pergamena lasciata dal nemico morente, troveremo una bella "circolare" con cui lo zietto avvisa tutti del nostro arrivo, ordinando la nostra immediata eliminazione fisica. Chi mai lo avrà avvisato? Non abbiamo molto tempo per domandarcelo e proseguiamo con l'esplorazione: Asghan può correre, camminare, saltare, tuffarsi nel vuoto e nuotare, esattamente come fa una certa Lara Croft nella sua apprezzata trilogia. La visuale può essere definita "a cavallo tra la prima e la terza persona" e la telecamera può essere manovrata in qualunque modo ci aggradi. I controlli fortunatamente sono piuttosto intuitivi e il passaggio dalle fasi di combattimento a quelle di movimento vero e proprio è piuttosto naturale. Inoltre, le scelte dei programmatori della Silmarils sembrano davvero azzeccate: il movimento standard del nostro personaggio è la corsa, mentre per farlo camminare dovremo tenere premuto anche il tasto shift. Camminando, inoltre, non sarà possibile cadere nel vuoto o nei crepacci (Asghan infatti si fermerà al limite della piattaforma o del terreno, ma si rifiuterà di proseguire oltre), cosa che invece potrebbe capitarci correndo inopinatamente. Questo ci giungerà subito in aiuto, visto che già nelle prime locazioni sarà necessario superare una fossa chiodata particolarmente larga e l'unico modo per farlo è proprio avvicinarsi il più possibile al ciglio del dislivello camminando, prendere una bella rincorsa zompettando all'indietro, correre a più non posso e infine saltare all'ultimo momento. Asghan può anche aggrapparsi alle corde o alle piattaforme, muoversi lungo di esse e poi saltare giù: attenzione però a non affrontare dislivelli eccessivi, perché potrebbero comportare una perdita ingente di energia o addirittura la morte del personaggio.
Una cosa che mi ha lasciato piuttosto perplesso è il supporto (presunto) del joystick. Adesso vi spiego: sul manuale sta scritto chiaro e tondo che all'inizio del gioco appare una schermata di selezione delle opzioni, in cui è possibile anche configurare il controllo via joystick. Ciononostante, a me è stata offerta solo la possibilità di scegliere i driver video (software, glide o direct3d) e di specificare la nazionalità della mia tastiera. Del joystick, né qui né all'interno del gioco, neppure l'ombra. Andando nel pannello di controllo di Windows, ho notato che il simpatico sistema operativo dello zio Bill mi aveva inspiegabilmente tolto la porta joystick dalle periferiche supportate, e così ho ovviato all'inconveniente reinstallandola. Ebbene, anche dopo questo passaggio il gioco si è rifiutato di utilizzare l'amata manopola, persino in seguito a una

Il maggiordomo di questo bel castello non sembra brillare né per charme, né per ospitalità. Tanto vale, quindi, abbatterlo a spadate in faccia.



Agbuk, mostro a due teste, è il re assoluto dei dragoni. Lo hanno eletto in virtù della totale impronunciabilità del suo nome.

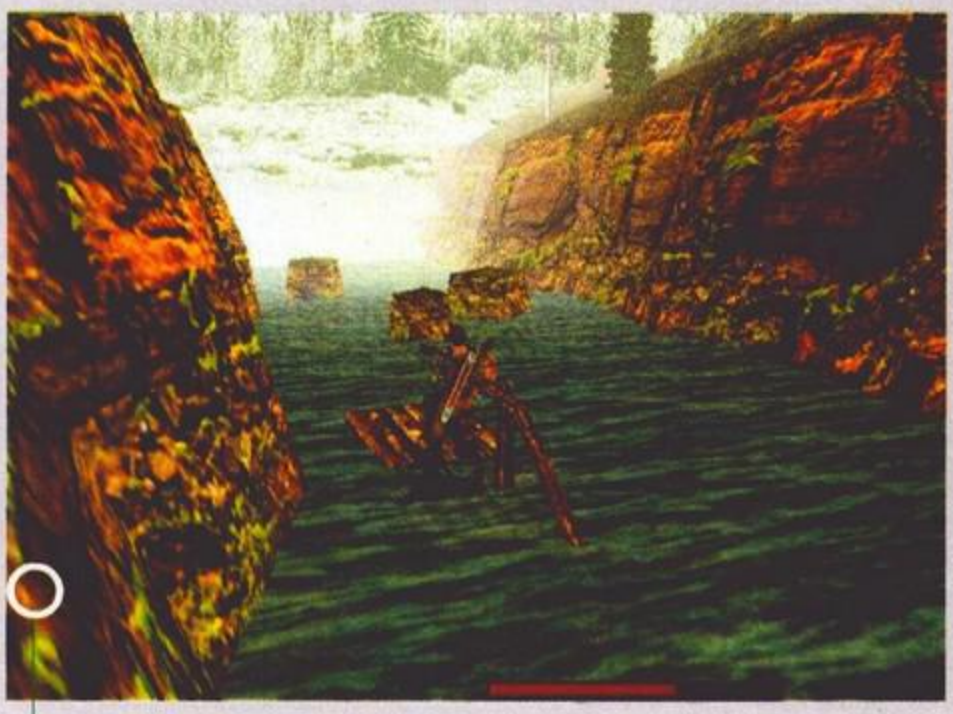
Le palle di fuoco sono una magia relativamente semplice da realizzare, ma per certi nemici si rivelano letali lo stesso

Appesi a una corda, con uno strapiombo di cinquecento metri sotto di voi, vi rendete inesorabilmente conto di aver dimenticato a casa il deodorante ascellare...

sua totale reinstallazione. Mi vien da credere che il supporto del joystick sia stato eliminato all'ultimo minuto, probabilmente per non complicare la possibilità di muoversi in "modalità balestra", tuttavia nessuno di noi ha tre mani ragion per cui, in ogni caso, nel momento in cui s'impugna il mouse bisogna necessariamente smettere di fare qualcosa. A questo punto, insomma, concepire un sistema di controllo 'ad hoc' per il joypad non sarebbe stata di certo un'impresa impossibile.
Asghan è una vera e propria avventura grafica, visto che spesso e volentieri ci troveremo a dover raccogliere oggetti utili al proseguimento del gioco, combinarli e, infine, utilizzarli per risolvere questo o quell'enigma. Dovremo quindi fare particolare attenzione a non dimenticare gli oggetti abbandonati dai nemici che uccideremo e, ibidem, non lasciare mai illesi contenitori che potrebbero nascondere altri oggetti utili. Ovviamente, qua e là si nascondono anche delle trappole e per questo sarà una buona norma salvare la propria posizione piuttosto spesso. Certi nemici sono davvero riottosi e piuttosto inclini all'idea di non farsi ammazzare facilmente: con loro sarà necessario imbastire una buona strategia di combattimento e, perché no, usare qualche sana magia. Lungo il percorso impareremo infatti a 'cucinare' degli ottimi incantesimi, che ci serviranno per uscire da situazioni particolarmente difficili contro nemici molto più forti (e grossi) di noi. Il bello è che se dico "cucinare" un motivo valido c'è: le magie si possono infatti preparare solo all'interno di appositi calderoni che troveremo qua e là lungo il gioco, così come sparsa sarà l'ubicazione dei relativi ingredienti.
Il livello di difficoltà non è selezionabile dall'utente e questo, a mio avviso, rappresenta un po' un limite per qualsiasi videogioco (non è infatti detto che le decisioni prese dai programmatori ben si adattino a tutte le esigenze), tuttavia va riconosciuto che il livello di sfida si mantiene sempre su toni piuttosto alti e che il gioco non si rivela mai particolarmente frustrante. Con un po' di costanza e molto tempo a disposizione, insomma, si superano anche gli ostacoli a prima vista insormontabili. Graficamente parlando, ci troviamo di fronte a un motore misto 3D e 2D, nel senso che pareti, terreni a altri elementi interattivi dei fondali sono tutti in 3D, così come tridimensionali sono anche tutti i personaggi. Tuttavia, la stessa cosa non si può dire per

Questo simpatico individuo sarà il primo "bestio di fine livello" che dovrete affrontare. Alla fine ho desistito, e sono riuscito a cavarmela attivando l'interrutore posto dietro di lui, driblandolo e infilandomi nel portone retrostante. Se ci tenete a finire il gioco, non fate come me.

Zio Morghan dispone di risorse davvero impensabili. Ditemi voi se vi sareste mai aspettati che fosse anche il direttore generale della locale compagnia di approvvigionamento elettrico!



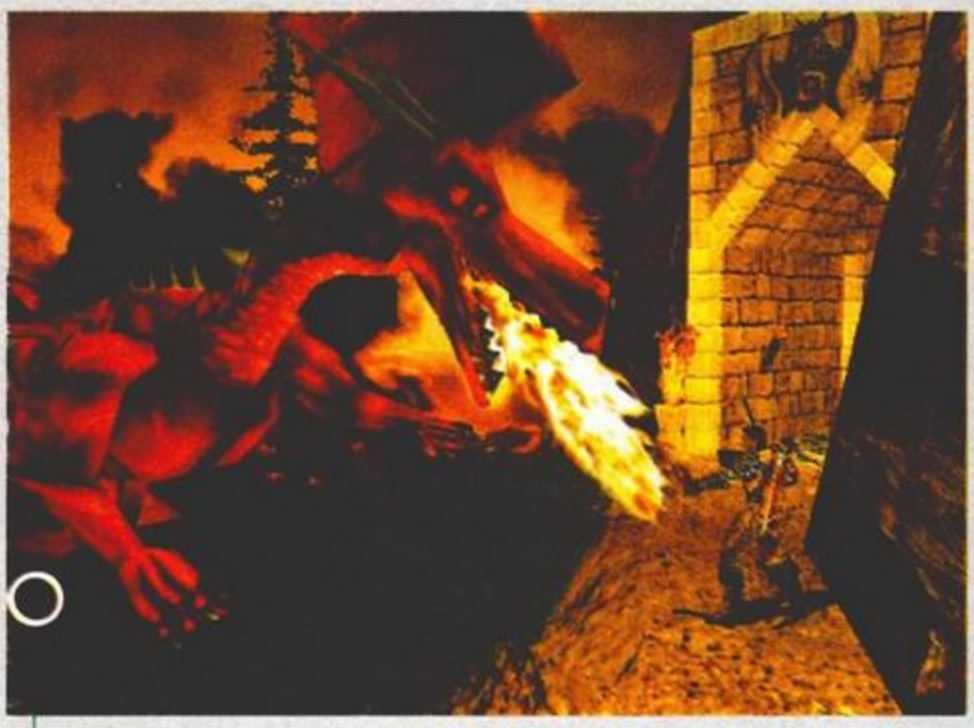
Affrontiamo questo bel fiumiciattolo su una zattera claudicante... dove l'avevamo già visto? Die by the Sword? Naaaaaa

Questi nemici, evidentemente, non hanno molto di meglio da fare in questi giorni che attaccarci...

Grugghunt, il nano vichingo, sembra restare folgorato di fronte ai bellissimi petardi che abbiamo comprato per capodanno...

Credo che la dida migliore per questa foto sia "mah!". Io, mi trovassi in una situazione simile nella realtà, credo che passerei la vita a meditare su quale piattaforma salire, morendo di broncopolmonite nel frattempo

finire dietro ad altri poligoni che dovrebbero stare al di sotto. Ma poiché quella in mano mia è una cosiddetta "pre-mastering copy" del gioco (ovvero una versione del tutto definitiva, che attende solo di essere masterizzata e duplicata in migliaia di esemplari per la gioia dei negozianti), è sempre possibile che questi piccoli difetti di priorità vengano risolti prima della sua effettiva commercializzazione. In ogni caso, che ci siano o non ci siano, la valutazione finale del prodotto non



L'alito di questo dragone pone parecchi dubbi sulla leggerezza del suo ultimo pasto. In questi casi l'amaro medicinale Giuliani potrebbe fare qualcosa, ma, essendone noi sprovvisti, non ci resta che ricorrere alle solite armi.

Le scene di intermezzo sono spesso realizzate utilizzando lo stesso engine del gioco, una pratica già vista in Sin che, del resto, sta diventando sempre più di moda nell'ambito del giochi in 3D

Un esempio della "modalità balestra": lungo il gioco è possibile concentrare l'attenzione sul movimento del nostro braccio, tramite mouse. Questa foto ci permette anche di notare la discrepanza, a volte evidente, tra elementi tri- e bi-dimensionali del gioco.

cambierebbe di una virgola, trattandosi a tutti gli effetti di un difettuccio davvero marginale.
A questo punto direi quindi di concludere la recensione con un breve cenno storico: i programmatori di Asghan sono, con qualche piccola differenza nell'organico, gli stessi che un anno e mezzo fa svilupparono Time Warriors, a tutti gli effetti il primo picchiaduro poligonale texturizzato decente per PC (che non aveva neppure bisogno della 3Dfx quando la grafica di Virtua Fighter della Sega poteva tranquillamente essere definita 'scarna'), e l'esperienza positiva è visibile anche nei combattimenti di Asghan che, se non l'aveste ancora capito, sono prevalentemente di tipo corpo a corpo (sarà necessario usare – con parsimonia – anche altre armi quali frecce e altri aggeggi da lancio). Buon divertimento e... in bocca al lupo!

Paolo "Mariangelo Banana" Besser

alcuni elementi mobili sullo sfondo, che restano delle buone vecchie bitmap: a guadagnarne probabilmente è la velocità di esecuzione del gioco, anche se per la vista non sempre il tutto è appagante. Non fraintendete comunque le mie parole: l'engine complessivamente è di ottima fattura, rende il gioco piacevole e, non a caso, ha ricevuto pure i complimenti della stessa 3Dfx Interactive (la Silmarils ne deve andare particolarmente orgogliosa, se ha ritenuto necessario riportarlo su tutte le sue press-release...). L'unica nota di demerito che mi sento di riportare, è che allo stato attuale il motore di Asghan soffre un po' di "sindrome da primo Tomb Raider", ovvero quella strana malattia per cui certi poligoni che in teoria dovrebbero stare davanti, improvvisamente, vanno a

PC

Asghan, come del resto il suo poco noto predecessore Time Warriors, si è rivelato una piacevole sorpresa. In un mondo dove l'acquisizione di tecnologie 'già collaudate' è ormai diventata prassi (si pensi ai mille utilizzi che sono stati fatti degli engine di Doom, Quake, Duke Nukem 3D e Unreal), fa sempre piacere trovare una software house che, con mezzi propri, riesce a sfornare un prodotto appagante e del tutto degno della vostra attenzione.
Asghan è infatti fluidissimo, muove un sacco di elementi sullo schermo ogni secondo e il numero di poligoni utilizzati per certi nemici è a dir poco impressionante (le foto di alcuni dragoni pubblicate in queste pagine dovrebbero dimostrarlo)! A mio modesto avviso potremmo considerarlo una moderna trasposizione di un vecchio coin-op, Rastan Saga, che i videogiocatori più attempati sicuramente ricorderanno e, in effetti, la prima cosa che mi sono detto, giocandolo, è stata proprio "caspita, è tutto ciò che Rastan avrebbe dovuto essere". Il livello di difficoltà, purtroppo fisso, è calibrato sul medio-difficile, ma questo dovrebbe garantire un'ottima sfida e, sicuramente, non può che giovare alla longevità del prodotto.
Asghan inverte il tradizionale concetto di "arcade adventure", costituendo uno dei pochi esempi riusciti di "adventure arcade", ovvero un gioco d'azione che racchiude in sé i più tradizionali elementi dei giochi di avventura (enigmi da risolvere, oggetti da raccogliere e combinare, ecc ecc), ponendo su di essi maggiore attenzione rispetto a quanto potrebbe aver fatto, ad esempio, la trilogia di Tomb Raider (che è a tutti gli effetti pura azione), questo, ovviamente, senza mai perdere di vista i combattimenti, che ancora rappresentano la parte fondamentale del gioco. Il suo diretto concorrente, inutile dirlo, è Die by the Sword, da cui tra l'altro mutua alcune ambientazioni, e dallo scontro Asghan sembra uscire vincitore sotto tutti i punti di vista: innanzitutto è più vario, graficamente è più bello e a tutto questo dobbiamo necessariamente aggiungere che non costringe i giocatori a diventare dei provetti dattilografi, visto che le azioni fondamentali si compiono col tastierino numerico e poco altro. Peccato per la storia del joystick... Per il resto, vi consiglio caldamente di salvare la partita molto spesso e di cercare di conservare il maggiore quantitativo di energia possibile dopo ogni scontro. Questo significa che, ad esempio, se un personaggio minore dovesse togliervi due terzi di vitalità, vi converrebbe maggiormente riprendere dal punto di salvataggio più vicino e tentare di batterlo nuovamente spendendo meno forze. Attenzione inoltre a non sprecare mai le magie e le frecce: ve ne pentireste molto amaramente in quanto certi avversari sono molto difficili da battere senza. Detto questo, non mi sembra il caso di aggiungere altro, se non che il gioco è correttamente localizzato in italiano (voci, testi e manuale), non è prevista una modalità di gioco multiplayer (non avrebbe molto senso) e nemmeno bonus come l'arena di Die by the Sword: c'è un'avventura da risolvere menando fendenti, punto e basta. Buon divertimento a tutti!

HARDWARE

Asghan si accontenta veramente di poco per funzionare: in modalità grafica 'minimale' può infatti girare anche su un Pentium 120 dotato di 16MB di RAM e una normalissima scheda SVGA, possibilmente con 2 MB di memoria. In realtà, per apprezzare appieno le qualità del motore grafico del gioco si rendono necessari un Pentium 200, 32 MB di RAM, una scheda acceleratrice 3Dfx o comunque Direct3D compatibile e, possibilmente, una buona scheda audio, visto che le musiche sono molto d'atmosfera e perderle sarebbe proprio un peccato. Consigliato, per non perdere il dettaglio grafico, anche un bel monitor dai 15 pollici in su.

DAI CREATORI DI iF-22™

Anni di impegno, concentrazione, agilità e un sincronismo perfetto.

HAI ABBASTANZA STOFFA PER PILOTARE IL NUOVO CARRIER STRIKE FIGHTER iF/A-18E?

Ogni fibra del tuo corpo è stata tirata fino al punto di rottura; ogni mossa meticolosamente studiata per far sì da ritrovarti nel posto giusto al momento giusto; ogni tua giuntura ha subito l'impatto di centinaia di atterraggi per ottenere la massima precisione e un equilibrio perfetto.

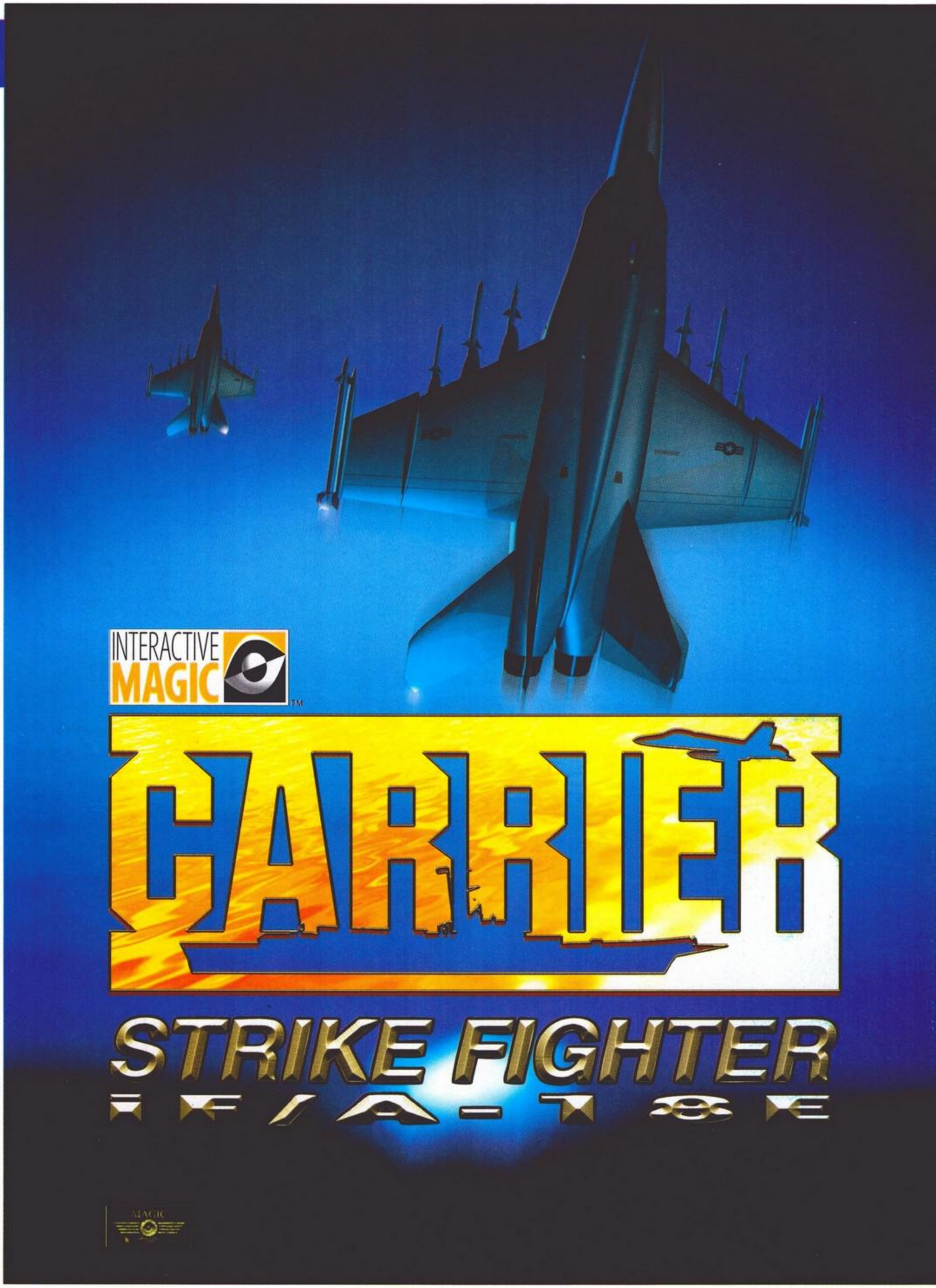
Ma niente può prepararti alla fortissima emozione di pilotare il più recente "ordigno" nell'arsenale della Marina Americana. Fra le caratteristiche del simulatore figurano:

- Il famoso motore DEMON™ per la generazione del paesaggio, capace di combinare immagini via satellite e Modelli Altimetrici Digitali tratti da dati del mondo reale, per generare un panorama realistico e senza ripetizioni.
- Generazione interamente digitale delle campagne; il sistema TALON™ garantisce che ogni missione sia diversa dalle altre e offra una profondità senza precedenti.
- Cabina virtuale "Point-and-Click" interamente funzionale.
- Potrai volare come '*Comandante di Missione*' oppure scegliere la modalità '*Comandante di Squadrone*', più avanzata, che permette di prendere anche le decisioni sulla pianificazione tattica.
- Opzione per giocatore singolo, modem e rete, per giocare da soli o dichiarare guerra a un gruppo di amici.

Software&Co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO



F/A-18E Carrier Strike Fighter, TALON, DEMON and Magic Labs are trademarks and Interactive Magic is a registered trademark of Interactive Magic, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. © 1998 Interactive Magic, Inc. All Rights Reserved.

Che sia l'alba di una nuova era per i videogiochi made in Italy?

Oltre a darci l'indicazione della posizione di gara, le scritte ci informano costantemente anche sui distacchi e sui tempi di percorrenza dei giri.

Il gioco di parole di cui al cappello si riferisce al fatto che Extreme Trial Motocross - lo diciamo con piacere - è un prodotto Italiano, sviluppato appunto dalla The Dawn Interactive di Latina. Ormai da tempo il mercato dei videogiochi, in Italia, ha raggiunto cifre e volumi di tutto rispetto, ed è quindi giusto e sacrosanto che anche da noi si cominci a creare, oltre a distribuire, e che qualche altro grande nome si affianchi alla Milestone nel panorama videoludico del Bel Paese. Purtroppo, non mi è dato di sapere troppo sull'iter di sviluppo del gioco, che arriva a soli tre mesi dall'uscita di Motocross Madness della Microsoft, il gigante con cui necessariamente dovrà fare i conti. L'impostazione di massima dei due giochi è comunque sostanzialmente differente, visto che Extreme Trial si profila come una simulazione fedele (almeno in quanto a struttura) di questo sport, ricreandone i ritmi, i tempi e lo stile. Non ci sono particolari licenze, tanto che me marche delle moto sono storpiate (Hond, Yamaka, Suzuky e via discorrendo), anche se i nomi dei piloti sono invece quelli reali. Potete correre una singola gara (anche in modalità Quick Race per partire subito) oppure l'intero Campionato, che si svolge su 12 prove. Ogni prova si compone di una sessione di prove libere, una di prove cronometrate e due manche di gara. Se avete tempo da spendere, potete anche correre le gare per intero, ovvero 40 minuti per ciascuna sessione più due giri aggiuntivi per ciascuna manche di gara; in caso contrario, potete ridurre il tutto a una frazione del tempo reale. I piloti tra cui scegliere sono dieci, ognuno dotato di una moto dalle diverse caratteristiche di motore e telaio. Queste stesse caratteristiche sono poi ampiamente modificabili a cura dell'utente, che può intervenire su una ricca serie di parametri tecnici. La pagina adibita a questi settaggi è leggermente vaga, tuttavia, poiché per ogni singola parte della moto viene solo visualizzata una barra di scorrimento da alterare verso l'alto o verso il basso; fortuna che una specie di help in linea sullo stile di Windows informa su questi e altri aspetti del gioco, semplicemente posizionando il puntatore del mouse sull'elemento desiderato. I settaggi più avanzati sono invece completi di numeri e indicazioni, anche se risultano un tantino oscuri per chi non abbia mai messo le mani in un motore da corsa. Il sistema di punteggio del campionato Motocross prevede l'assegnazione di 20 punti al primo classificato, 17 al secondo, 15 al terzo e così via; sono presenti, durante la corsa, delle

Alla guida della nostro moto numero 100, impersoniamo il grande Alex Puzar...

Sebbene sia massiccio l'uso delle bitmap negli ambienti poligonali dei circuiti, la resa grafica rimane di ottimo livello.

Alla guida della nostro moto numero 100, impersoniamo il grande Alex Puzar...

Come potete vedere, lo stile televisivo delle scritte è direttamente ispirato alla Formula Uno.

segnalazioni in stile Formula Uno, ovvero bandiere blu e gialle. Una caratteristica interessante riguarda la possibilità di correre il Campionato in modalità Budget, ovvero occupandosi anche della gestione finanziaria del proprio mezzo e della propria carriera. Si parte con una quantità prestabilita di denaro, che va amministrato per l'iscrizione ai gran premi e per le riparazioni alla moto. Queste ultime richiedono anche un certo tempo di esecuzione e quindi, come nella realtà, potete trovarvi di fronte alla mancata partecipazione a una corsa per insufficienza di fondi o di tempo per il riassesto del mezzo. Ovviamente, piazzandosi sul podio si riceve denaro, per proseguire e magari portarsi a casa anche qualche soldino a fine campionato. A differenza di Motocross Madness, che affrontava questo sport soltanto in una delle sue modalità di gioco, Extreme Trial è tutto concentrato qui e preserva quindi ogni aspetto delle vere corse: dai cancelletti di partenza alle sessioni di prova. Dal punto di vista grafico non c'è quasi nulla da eccepire: non siamo di fronte alla finezza del dettaglio del titolo Microsoft, ma abbiamo comunque un'ottima velocità e una sufficiente ricchezza del panorama. I movimenti del pilota in sella non fanno gridare al miracolo ma sono comunque accettabili: se delle perplessità devono essere espresse, queste si rivolgono essenzialmente al modello fisico, che avrò cura di esaminare nel box di commento. Qui mi limiterò a segnalarvi invece che il gioco prevede anche la possibilità di condizioni climatiche avverse e permette di impostare ogni singolo parametro grafico come desiderato, dalla distanza della nebbia al livello di dettaglio del cielo. Sono rappresentate tre classi di moto (125, 250 e 500cc), che stanno a indicare i tre livelli di difficoltà di massima. Infine, come sempre, è presente la modalità multiplayer per giocare via rete locale assieme a sette amici. E direi che il quadro è così completo, manca solo la firma...

JPS

Pioggia, fango, freddo: altro che crossisti, Ironmen!

Il gruppo compatto balza dai cancelletti: la prima curva è cruciale per l'esito della gara.

Le barre sulla sinistra informano a colpo d'occhio dello stato di salute della moto.

PC

I problemi di questo gioco derivano soprattutto dal modello fisico di guida, che ho trovato non del tutto convincente. Il comportamento del pilota in sella e le reazione del motore sono accettabili, ma purtroppo la moto si imbizzarrisce senza motivo in più di un'occasione, come quando si effettuano dei salti, mentre le cadute si verificano con una frequenza frustrante. Oltretutto il pilota impiega diversi secondi per riprendersi, durante i quali il giocatore non può che rimanere inerme di fronte alla (brutta) animazione della caduta, mentre gli altri concorrenti sfilano. Se non altro anche gli avversari finiscono per terra molto spesso, e quindi basta percorrere con attenzione i punti delicati del percorso per viaggiare trionfalmente verso il podio. Il gioco, però, per quanto non perdoni in occasione degli e atterraggi, "ributta" automaticamente il giocatore in pista se questi finisce fuori del percorso a mezz'aria, ed è estremamente permissivo nelle curve, percorrendo le quali è possibile raggiungere inclinazioni innaturali senza che neppure il pilota si disturbi di appoggiare un piede a terra. In generale ho trovato le reazione del mezzo, al di là del setup di guida, un po' troppo superficiali e poco realistiche. Per il resto ci siamo abbastanza, le piste sono parecchie, anche se il design di alcune di queste è discutibile: certi salti che invitano a spalancare il gas terminano troppo presto (per le classi più veloci) e provocano la morte certa. Fatte queste considerazioni, ciò che rimane di Extreme Trial è un'ottima grafica, fluida e dettagliata, una grande velocità d'azione e una quantità più che discreta di piloti e di circuiti (ben 12). Le possibilità di setup della moto, poi, sono molteplici e ingegneristicamente precise. La realizzazione globale rimane un po' al di sotto dello standard a cui siamo abituati dalle grandi produzioni, specie in fase di presentazione e nei menu, ma la sostanza tutto sommato c'è. Il problema è che Extreme Trial nasce nell'ombra di Motocross Madness, che pur non essendo egualmente fedele nella riproduzione dello sport in questione (da questo punto di vista Extreme Trial è eccellente), offre una maggiore varietà e un modello fisico ben più evoluto.

HARDWARE

La configurazione minima prevede un P166 con 16MB di RAM e una scheda SVGA compatibile DirectX. Le versioni accelerate sono due, Direct3D e 3Dfx, quindi il sistema raccomandato comprende una scheda di questo tipo, 32MB di memoria e almeno un P200. Sono supportate le periferiche dotate di Force Feedback e le schede audio 3D.

POWERSLIDE

MAKE YOUR OWN DAMN ROAD...

METTI IL CASCO...

...NEL FUTURO LA VELOCITÀ AUMENTA!

RATBAG

3Dfx Interactive

PC CD-ROM

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

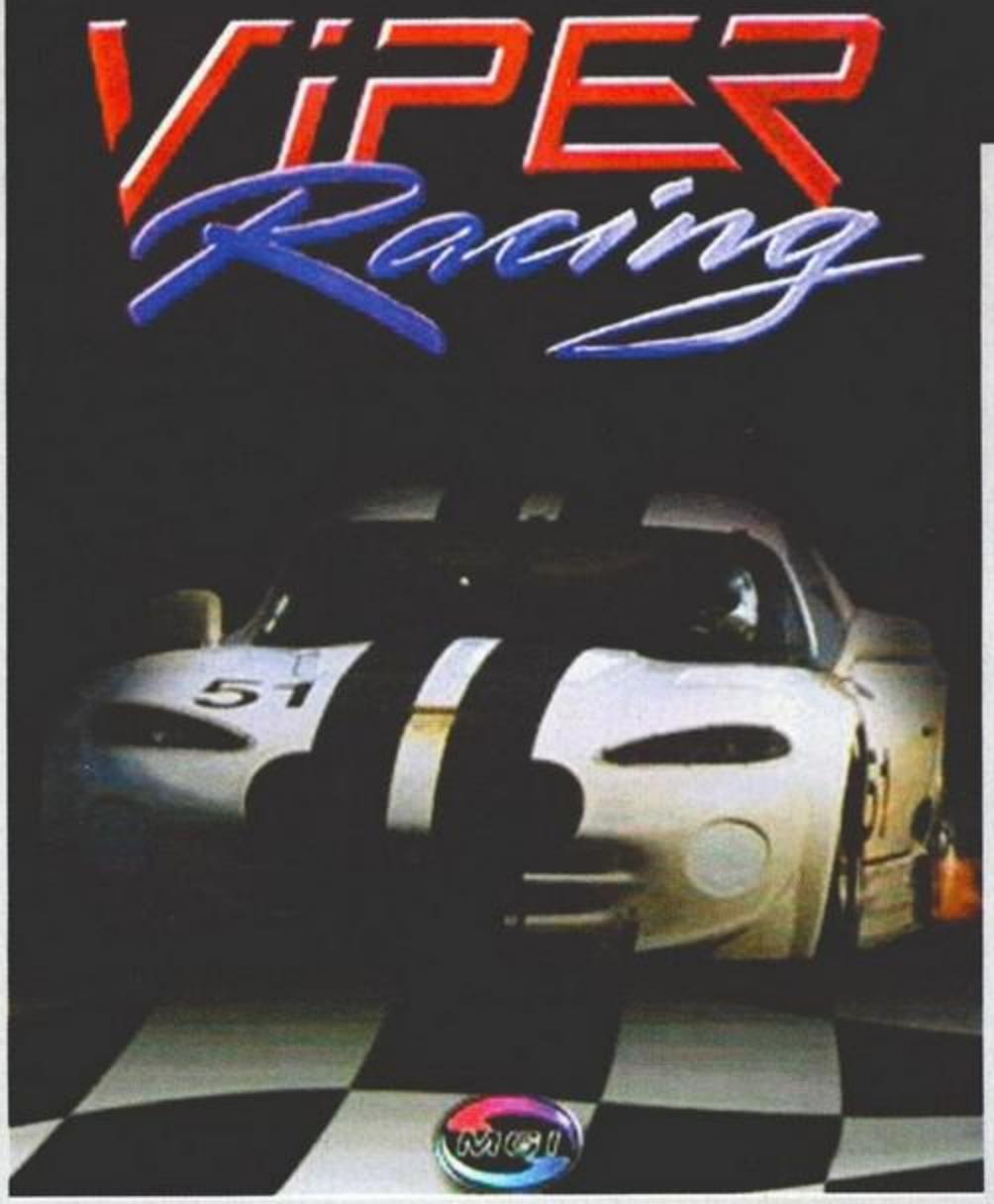
VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

BASKET MILANO

Powerslide™ ©1998 Ratbag Interactive Pty. Ltd. All Rights Reserved. Powered by Ratbag Software. Powered by the 3Dfx Interactive Voodoo Chip. 3Dfx, the 3Dfx Glide Logo and Powerslide are trademarks and the 3Dfx Logo is a registered trademark of 3Dfx Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.

Viper Racing



Fate attenzione al morso velenoso della Vipera...

La visuale interna: nonostante la bontà dell'engine grafico, gli alberi sono inevitabilmente bitmap...

Oggi è martedì. Domani c'è la prima estrazione settimanale del Superenalotto. Visto che sono uno degli esseri più fortunati della Terra (notate il sottile sarcasmo) ci sono buone probabilità che io vinca il jackpot, e quindi i videogiochi non mi serviranno più. Già, perché invece di dover ricorrere a Need for Speed e compagnia bella, non farò altro che mettere insieme un parco macchine da fare invidia al Sultano del Brunei e andarmene in giro a racimolare multe e portiere scardinate. Potrei cominciare da un paio di Ferrari, diciamo una 456 e una F50, poi qualche Mercedes per i giorni di pioggia, un paio di Porsche e qualcosa di più esotico,

Come potete notare, le piste sono abbastanza larghe da farci atterrare un 747... perché?

Ecco il tool interno per la modifica delle carrozzerie: questa livrea "Interstate '76" è solo una delle tante che si trovano in giro per Internet.

chessò, una Lotus e una Jaguar. Di sicuro nel mio piccolo garage non mancherebbe una Viper, macchina ganassa quasi per antonomasia. Difficilmente esiste al mondo una supercar più riconoscibile e affascinante di questa, tanto ammaliante nel look quanto impegnativa nella guida. Ovviamente non mi è mai capitato di guidare una Viper, ma da quanto ne so si tratta di un vero mostro, un belva da cinquecento cavalli al limite dell'incontrollabilità. Vuoi per la straordinaria potenza, vuoi per l'allucinante coppia motrice, vuoi per la pur sempre infida trazione posteriore, la Viper è una macchina che richiede una bella maestria, anche nella guida di tutti i giorni, e quindi ben si presta a una simulazione di guida. Questo gioco della Sierra è infatti una simulazione, a dispetto di quanto potrebbe sembrare, e si prefigge il difficile compito di tenere alto il tenore dei giochi di guida della casa americana dopo il recente Grand Prix Legends. A dire il vero, senza essere blasfemi, le similitudini tra i due titoli sono abbastanza apparenti, tanto che ho a lungo e invano cercato di scoprire se l'engine fosse in comune. Tutto quanto sono riuscito a sapere è, tuttavia, che il team di sviluppo di Viper Racing, gli MGI, comprendono tra le loro fila anche alcun ex-membri dei Papyrus, e tanto vi basti. L'impressione di trovarsi di fronte a qualcosa che ricorda GPL è data proprio dal forte realismo simulativo offerto dal gioco, oltreché dal suo motore grafico di eccezionale brillantezza. Viper Racing vi mette alla guida del modello GTS, anche se per i più arcigni c'è anche la versione sportiva GTS-R, la cui potenza sfiora i 700 cavalli. A differenza di GPL, questo gioco offre una selezione di massima del grado di realismo, tra arcade, intermedio e simulazione; oltre a ciò è anche possibile scegliere se abilitare o meno i danni alla vettura, che rappresentano probabilmente l'aspetto più spettacolare della faccenda. È estremamente raro, nei driving games che comprendano licenze di auto sportive, vedere le macchine sfasciarsi e deformarsi, perché nella maggior parte dei casi i produttori delle vetture non intendono vedere i propri modelli fatti a pezzi sullo schermo. La Dodge, al contrario, pare essere dotata di una vena più sportiva,

La visuale aerea mostra il livello di dettaglio dell'asfalto, con tanto di crepe e striature, oltre naturalmente ai segni dei pneumatici.

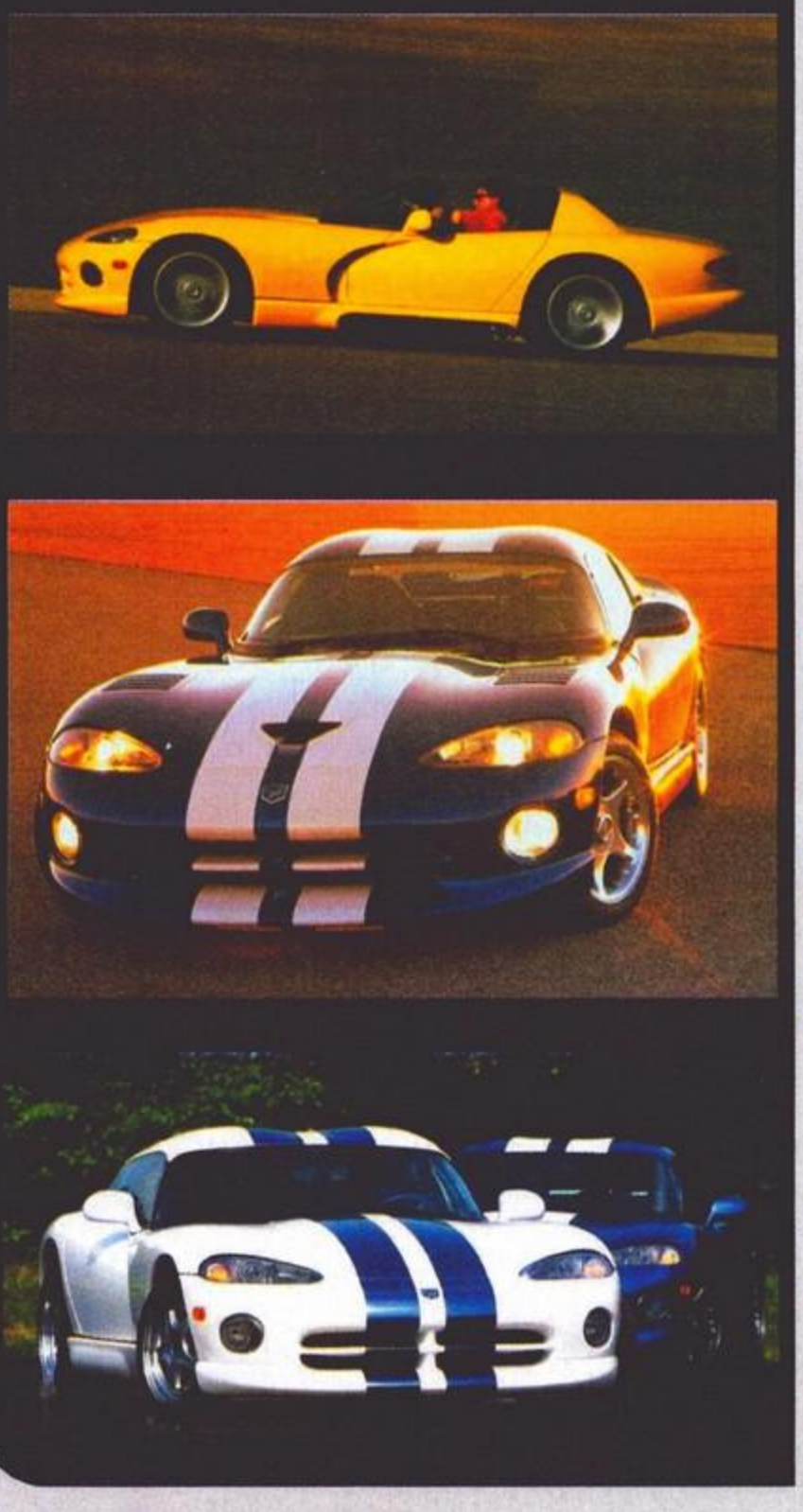
IL SERPENTE VELENOSO

È fuori da ogni ragionevole dubbio che la Viper sia una delle più affascinanti macchine sportive in commercio, e un suo passaggio in qualunque strada del mondo garantisce proseliti di stupore e ammirazione. L'estetica della Viper è un sapiente mix di influenze dalle muscle cars anni '50 unite a una linea modernamente sportiva ma elegante. La parte frontale è naturalmente la più accattivante, soprattutto grazie all'interminabile cofano e ai fari anteriori; ai lati colpiscono soprattutto gli scarichi, montati a filo con le minigonne. A dispetto dell'aria da supercar, tuttavia, la Viper non è certo una macchina di lusso, un po' alla stregua di modelli senza compromessi come la Ferrari F40: il primo modello di Viper, la roadster RT/10, non ha neppure l'aria condizionata e i finestrini sono in pura plastica. La RT/10, nata dall'ingegno di Carrol Shelby e prodotta ovviamente da Dodge, uscì nel 1991 e si presentò con un impressionante motore V10 da 415 cavalli. Per guidarla alle alte velocità, in mancanza di un hard top, veniva consigliato l'uso di un casco da moto. Dato l'allucinante valore di coppia massima (662nM a 3600 giri, a tutt'oggi il più alto in un modello di serie), inoltre, per scalare di marcia senza bloccare le ruote di trazione occorreva fare la "doppietta", come sui camion, ovvero era necessario dare una "sgasata" in folle prima di inserire la marcia inferiore; in questo modo gli ingranaggi del cambio venivano fatti girare ad alta velocità e l'impatto con il rapporto più corto non era così traumatico. Oltre alla RT/10 esistono altri sei modelli di Viper, due GTS e quattro "Venom". La GTS non è altro che la versione coupé della Viper, disponibile anche in allestimento super-sportivo che, oltre a un motore leggermente più potente (450 cavalli), offre alcuni comfort come la chiusura centralizzata, l'autoradio e il condizionatore. Le versioni limitate Venom sono invece destinate ai più accesi appassionati, alla ricerca delle prestazioni estreme: il modello 600 offre ben 635 cavalli ed è capace di passare da 0 a 100 Km/h in soli 3.8 secondi. Sebbene la Viper in versione base non sia costosissima (attorno ai 50.000 dollari negli Stati Uniti), i costi di gestione della vettura sono davvero proibitivi: vi basti sapere che il famelico V10 da 7990cc percorre in media poco più di 3 chilometri con un litro. Inoltre le gomme, ad esempio, sull'asse posteriore sono delle improponibili 335/40 e, vista l'incredibile potenza che la Viper può scaricare a terra, si rischia di "pelarle" a ogni semaforo: diciamo che si possono supporre circa 3 milioni a ruota per l'insieme pneumatico/cerchio. Insomma, possedere una Viper vuole dire permettersi il lusso di una macchina che è tutta estetica e potenza: in quanto a comfort e piacere di guida, credo ci sia ben di meglio... ma guardate queste foto e ditemi voi se non è impossibile non innamorarsene...

Gli unici effetti grafici presenti riguardano il fumo e il fango: niente lens flare, anche se le carrozzerie riflettono l'ambiente circostante.

permettendo che in Viper Racing i bolidi potessero accartocciarsi e rotolare qua e là per le piste. Passo cruciale, questo, per caratterizzare la natura del gioco, che non a caso si basa su un modello fisico di precisione assoluta: le macchine si comportano in maniera del tutto plausibile e, in caso di incidenti, non solo sbatacchiano e cozzano fra loro in maniera convincente, ma si ammaccano e si sfregiano in modo inappuntabile, con tanto di vernice che viene via e lascia nude le argentee lamiere. Per far vedere quanto sia divertente tutto questo, i programmatori hanno persino inserito l'opzione "wheelie", tramite cui si può far eseguire un'impennata alla macchina, con conseguenze quasi sempre devastanti: basta tenere premuto l'apposito tasto per far roteare nel cielo la nostra Viper, salvo poi prepararsi al duro atterraggio. Andiamo avanti: deciso il grado di realismo si può poi scegliere tra due modalità di massima, la Carriera e la Corsa Veloce. Quest'ultima vi mette di fronte a un gruppo di ostici avversari (da 1 a 7), oppure vi consente di confrontarvi contro il tempo o contro una Ghost Car. La modalità Carriera è invece una sorta di campionato evoluto, che vi vede iniziare in una classe di merito abbastanza ridotta, per giungere fino all'olimpo del volante e mettervi alla guida della Viper GTS-R. Nel corso delle varie gare, oltre ai punti, vi vengono regalati anche dei bei soldini che possono servire a comprare parti speciali per la vostra macchina; un po' alla maniera di Gran Turismo, insomma, più vincete e più potete pompare la quattro ruote, aggiungendo scarichi sportivi, potenziando il motore, agendo sulla trasmissione o sulle gomme. Naturalmente non manca la possibilità di intervenire con precisione sull'assetto di gara, che offre la più vasta e completa gamma di aggiustamenti; nel corso del replay delle gare, poi, si possono analizzare i risultati osservando il rapporto telemetrico della corsa.

Una delle dieci visuali di gioco disponibili; in tutte le piste si può deviare dal tracciato e farsi un giro per lo sterrato...



Vola, mia bella Viper vooolaaaaaa....

Fate una bella impennata e state a vedere fino a che stato può ridursi una bella Viper.

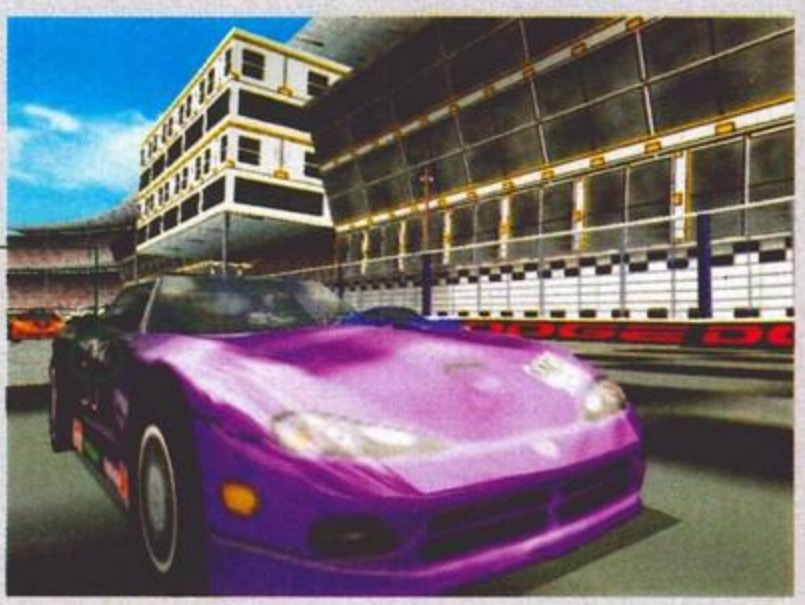
L'influenza dello stile Papyrus è quindi evidente, tanto che Viper Racing potrebbe essere definito un ibrido tra Nascar Racing e un gioco più leggero come Ultimate Race. Ad esempio, se si seleziona il cambio manuale si può persino decidere di occuparsi della frizione, possibilità offerta da uno sparuto gruppo di titoli. Le piste su cui darvi battaglia sono otto, ciascuna percorribile anche in senso inverso; queste sono suddivise per livello di difficoltà: due facili, tre intermedie e due difficili. Le ambientazioni proposte non sono il massimo dell'originalità, e si va dal tipico grand canyon alla zona lacustre, dalla pista cittadina all'ovale in stile Daytona. Le piste sono in realtà il vero problema del gioco, fatene nota e ci risentiamo nel box di commento.

Come succede sempre, anche per Viper Racing i programmatori millantano di aver sviluppato delle routine di intelligenza artificiale da far impallidire anche le scimmie parlanti. I piloti controllati dalla CPU sono dotati di tre livelli di abilità, che sommati ai tre gradi di realismo consentono davvero di adattare la difficoltà generale alle proprie caratteristiche di guida. Difficile stabilire quanto ci sia di vero, sta di fatto che le altre macchine fanno i loro bravi incidenti, frenano per non venirsi addosso e addirittura, quando cercate di prenderli in pieno in un frontale (chi non lo fa?) inchiodano col freno a mano per evitarvi. Tanto ci basti.

Come potete notare gli scenari sono davvero belli e dettagliati, ma piuttosto brulli e privi di qualsiasi oggetto in movimento.

Naturalmente, essendo il gioco chiamato Viper Racing, l'unica macchina disponibile è la Viper. Essa è presente in svariate livree differenti, ma un apposito tool interno consente di personalizzare il look della macchina, aggiungendo scritte, didascalie o colori e persino importano l'intera carrozzeria. Se fate un giro per Internet, troverete con facilità diverse livree fantasiose che possono essere utilizzate con un semplice click; peccato che il gioco consenta di importare soltanto una alla volta. A dirla tutta, però, ci sono macchine diverse dalla Viper che è possibile guidare: si possono abilitare nell'apposito menu "Hack", presente nelle opzioni. Qui potete scegliere tra un paio di super-sportive di facile ispirazione, tra una Sedan e persino un aeroplano! Sempre nello stesso menù potete anche decidere di sostituire il clacson con un bel cannone, per togliere di mezzo quelli che non lasciano strada... l'ennesima conferma che i buoni sentimenti sono ormai dappertutto.

Il livello di dettaglio è più che soddisfacente, specie nei circuiti cittadini e ovali.



Jacopo Prisco

Una delle macchine "nascoste" del gioco... dopo un paio di giri, si rivela un esperimento piuttosto inutile.

Osservate la serpentina del tracciato, all'orizzonte: la distanza di visualizzazione è tra le maggiori mai viste in un gioco di guida, sicuramente al livello di Grand Prix Legends.

PC

Nella vita, la personalità è tutto: a Viper Racing manca un po' di personalita. L'engine grafico è eccezionale, capace di visualizzare con precisione assoluta gli scenari anche a distanze impressionanti, garantendo sempre una buona fluidità. Il modello fisico è davvero plausibile e mostra chiaramente il lavoro svolto in fase di sviluppo (anche se parliamo di una sola macchina). La modalità carriera è divertente e le piste sono numerose e lunghe. Tutto questo si scontra però con una struttura di gioco "blanda", non abbastanza professionale da giustificare un impatto completamente simulativo, non sufficientemente frenetica e divertente da spostare l'asse sull'azione arcade. Le piste, poi, sono si dettagliate oltre ogni dire, ma non offrono grande varietà di scenari e sono prive di qualsiasi oggetto in movimento, oltreché caratterizzate da un livello di sfida piuttosto basso. E poi, anche se è possibile vagare liberamente anche al di fuori delle piste, la Viper si schianta irrimediabilmente persino contro i cespugli, cosa che vanifica in battuta qualsiasi velleità esplorativa. La grafica, pur eccellente, sembra inoltre un po' sproporzionata, tanto che nella maggior parte dei casi la larghezza della carreggiata appare sufficiente per farci stare sei o sette macchine in parata. Insomma, non si sa quale sia il punto, anche perché durante le gare l'adrenalina stenta a scorrere e si rimane in tensione soprattutto per l'estrema difficoltà di controllo della Viper; pare se ne siano resi conto anche i programmatori, che infatti hanno cercato di dare un pizzico di brio al prodotto aggiungendo le macchine alternative, la possibilità di fare le impennate e quella specie di Paint Shop Pro per personalizzare l'aspetto delle vetture. Non basta, francamente, per risollevare le sorti di un gioco comunque piacevole, ma facile a passare di moda e tutto sommato destinato unicamente ai patiti della Viper e a chi non riesce a resistere al desiderio di possedere tutte le simulazioni di guida che escono sul mercato.

HARDWARE

La scheda Direct3D compatibile da almeno 4MB è RICHIESTA, assieme a un P133 con 32MB di memoria, come requisito minimo. Quello raccomandato prevede un P2/233 con scheda 3Dfx o AGP. Diciamo che un sistema mediamente confortevole per giocare prevede un P200 con scheda 3Dfx; se avete un Pentium2 veloce, comunque, potete anche godervi la risoluzione 800x600 al massimo dettaglio senza problemi di fluidità. Sono supportati i volanti, anche dotati di force feedback; anzi, il loro uso è caldamente consigliato. E supportato il gioco multiplayer via LAN, Internet o connessione diretta.A

DELPI

Brividi Reali ...e garantiti!

VOTO TGM: 95

TOP SCORE • TOP SCORE • GAMES machine

SIMULATORE STRATEGICO & TATTICO

Segui il tuo nemico e decidi con che arma abbatterlo.

Il missile ha raggiunto l'obiettivo...

Il nemico è abbattuto, la missione è compiuta.

TOTAL AIR WAR

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Win 95, Pentium 133 o successivi, 16 Mb RAM, Scheda sonora compatibile 100%, Lettore CD-ROM 4X, Tastiera, Mouse.

TOTAL AIR WAR

Oltre 22.000 obiettivi, 5.000 città, 300 aeroporti con strutture dettagliate all'inverosimile, oltre 4.5 milioni di chilometri quadrati di territorio e ben 8 Paesi riprodotti fedelmente... Con Total Air War, DID ha superato se stessa raggiungendo livelli di realismo senza precedenti.

Hai il controllo totale e in tempo reale dello scenario di guerra: ogni minima distrazione potrebbe esserti fatale!
Scegli tu il ruolo che vuoi interpretare: pilota, pianificatore tattico, aviere o comandante di AWACS.

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

© 1998 INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED
© 1998 DIGITAL IMAGE DESIGN LIMITED.
ALL RIGHTS RESERVED.

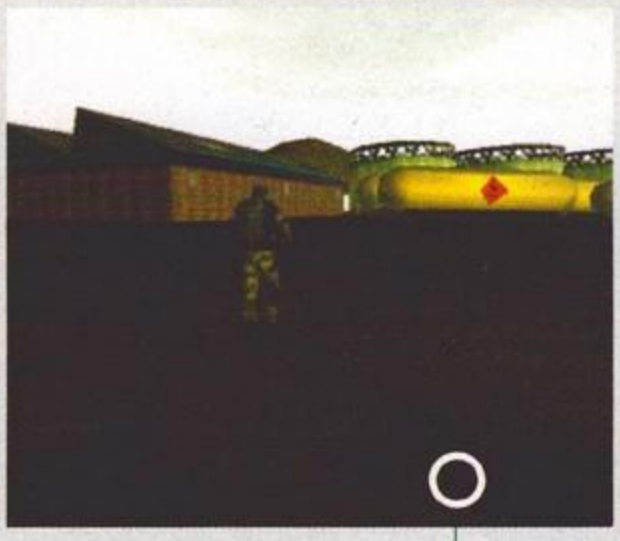
DID™ DIGITAL IMAGE DESIGN

INFOGRAMES

LEADER Qualità Interattiva.

Siete stanchi di concentrarvi, sempre e comunque, su un solo veicolo? E allora, direttamente dai DID, eccovi la possibilità di gestire un intero esercito, con tutti i problemi del caso.

Mancano ormai quattro giorni alla mia partenza per una vacanza caraibica pre-natalizia, una quindicina di giorni assolutamente indispensabile per farmi guadagnare il lustro di un tempo, lustro andato ormai perduto in seguito a una serie di vicissitudini troppo lunga da raccontare. La mia annata videoludica non si è chiusa molto bene: aspettavo Alpha Centauri e non è arrivato; aspettavo Falcon 4 e, se arriverà, non potrà recensirlo io (PRIMA il piacere, POI il dovere). Infine, aspettavo ansiosamente questo Wargasm che, anche se potrà soddisfare gli amanti dei giochi di strategia arcade, mi ha comunque lasciato un po' di amaro in bocca.



Le strutture presenti sono realizzate benino, ma nulla di cui strapparsi i capelli.

La trama del gioco vale la pena di essere raccontata, più che altro perché trattasi della fotocopia di una puntata di Star Trek, con Captain Kirk. Nel futuro, le superpotenze si sono stancate di mandare al massacro milioni di soldati, pertanto, si sono accordati nel combattere tutti i conflitti in una realtà virtuale, che produrrà poi conseguenze esattamente come una guerra "in carne e ossa". Peccato che il sistema non sia perfetto, dal momento che lascia la possibilità a hacker e a imbroglioni vari di inserirsi nel sistema e produrre una catastrofe mondiale, come si è in seguito verificato. Dal momento che, giunti a questo punto, la totalità dei lettori fremerà per sapere il paragone con Star Trek, eccomi pronto a sfoggiare la mia immensa cultura. Nell'episodio, l'Enterprise di James "Tiberius Sun" Kirk si trovava coinvolto in una guerra fra due pianeti i quali, anziché combattersi, simulavano gli attacchi e uccidevano parte della popolazione secondo un metodo del tutto casuale. Quando uno decideva di attaccare, l'altro eliminava un po' di persone: a detta degli abitanti, si trattava di un ingegnosissimo sistema per risparmiare la parte più cruenta della guerra. Peccato che, come fece notare il carismatico Kirkoccio, così facendo ci si dimenticava non solo delle atrocità dei conflitti bellici, ma anche del desiderio di porre fine a tutto e arrivare finalmente a una pace duratura. Detto così sembra piuttosto superficiale, ma immaginatevi di vivere in una civiltà che, da qualche secolo a questa parte, prevede ciclicamente l'estrazione di alcuni nomi di persone, le quali vengono uccise per una ragione che a tutti sembra fondamentale. Puntata strepitosa, giusto per ribadire alle critiche che alcuni muovono alla prima generazione di Star Trek: dal punto di vista degli effetti speciali siamo a livelli riderecci (ma correvano gli anni '60), ma per quanto riguarda l'aspetto concettuale, mai nella storia del cinema si raggiunse così frequentemente livelli tanto profondi.

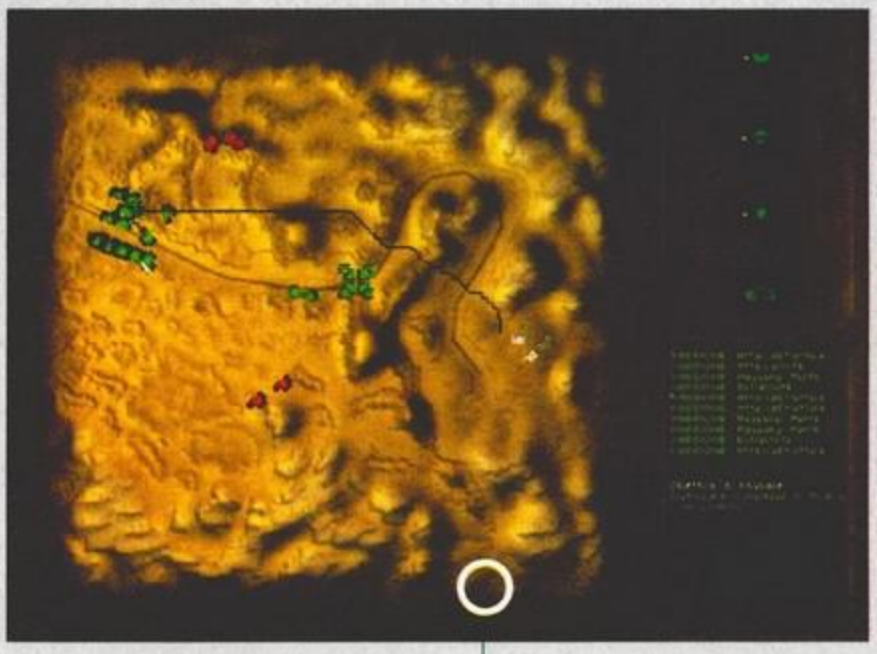
Torniamo al nostro Wargasm, riguardo al quale avevo banfato più volte su queste righe su come mi aspettassi di un capolavoro assoluto dei DID, il nuovo termine di paragone per i giochi d'azione bellica e via di questo passo. Devo ammettere di aver preso un granchio grosso come una casa, ma la colpa è anche delle press release più fumose del solito, che parlavano di interfaccia rivoluzionaria e via di questo passo [piccola parentesi che non c'entra nulla: anche in questa frase, come in moltissime altre, l'inserimento della maiuscola all'inizio, da parte di Word, non ha funzionato. È possibile che i milioni di genialoidi che lavorano alla Microsoft non si siano ancora accorti di un bug che affligge il loro programmino da qualche anno? Serve il Bossetti e il suo milione e mezzo di caratteri mensili per accorgersene?].

Ecco il classico lens flare, come sempre ben lungi dall'essere realistico; per contro, il fumo è realizzato parecchio bene.

Belline le nuvole, mentre gli effetti prodotti dalle esplosioni sono ormai lo standard a cui ci hanno abituano le schede acceleratrici dell'ultima generazione.

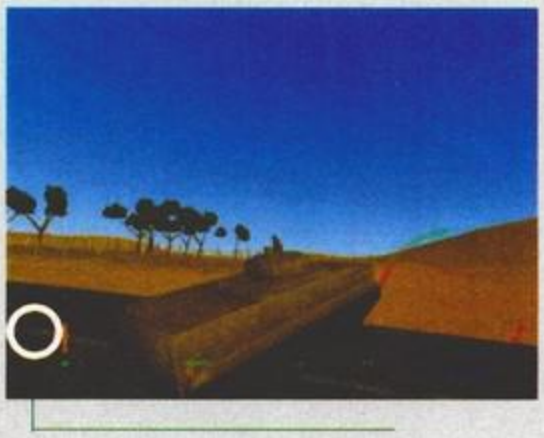
Evidentemente, nella struttura che abbiamo distrutto doveva trovarsi un'abbondante quantità di materiale infiammabile, per produrre un'esplosione del genere.

Nella versione pervenuta in redazione mancava del tutto una sequenza introduttiva, ma è anche vero che abbiamo ricevuto una pre-beta della morte la quale, quantunque fosse stata giudicata recensibile dai DID, offriva una stabilità pari a quella dei computer di Max (l'Amiga 1000 funzionava meglio), rifiutandosi di girare su un paio di sistemi redazionali. Come prima cosa, da bravi bambini,



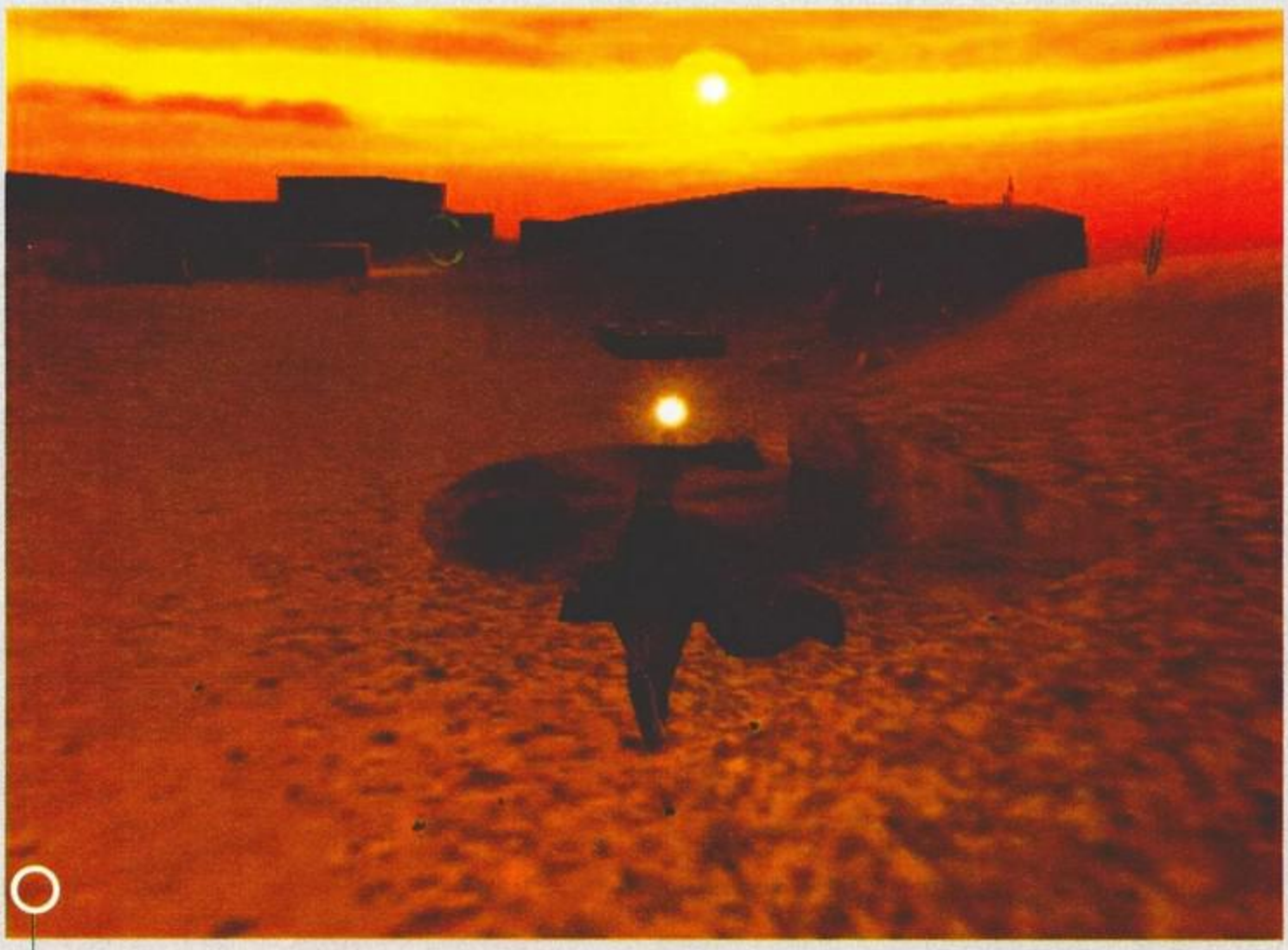
Questa è la mappa principale di gioco, con la quale si possono coordinare alla meno peggio le proprie unità presenti sul campo di battaglia.

abbiamo scelto di cimentarci con le tre sessioni di allenamento, le quali consentono di familiarizzare con le tre unità principali che si dovranno gestire nel corso del gioco: soldato, carro armato ed elicottero. Già, perché dovete sapere che lo scopo è proprio quello di coordinare un mini-esercito, al fine di prendere d'assalto postazioni nemiche, difendere strutture di vitale importanza o, semplicemente, stanare tutti coloro che si trovano nel territorio e far loro levare il disturbo. Poiché il tutto avviene in tempo reale, è palese la necessità di pianificare al meglio la strategia sul campo di battaglia, affinando nel contempo l'arte dell'abbattere il maggior numero possibile di nemici in breve tempo.
Per quanto riguarda l'allenamento, a bordo di un elicottero lo scopo è quello di passare attraverso alcuni anelli luminosi, abbattendo qualche struttura di tanto in tanto; il soldato e il carro armato dovranno fare più o meno lo stesso, anche se sono ovviamente assenti gli anelli. Al termine della sessione, i commenti definitivi che si possono fare (si tratta di elementi oggettivi, a dire il vero), sono contraddittori. Cominciamo con l'engine: sono spiacente e stupito al tempo stesso nel constatare che i DID hanno svolto un lavoro ben lontano dallo standard al quale ci avevano abituato; malgrado vengano supportate tutte le schede acceleratrici presenti in commercio, i risultati sono assolutamente deficitari dal punto di vista della qualità. Mentre la fluidità è più che soddisfacente, ricorre invariabilmente il cosiddetto fenomeno del clipping, per il quale gli oggetti in lontananza compaiono in modo del tutto irrealistico sullo schermo. Fosse solo questo il problema, potremmo pensare di trovarci alle prese con un gioco di guida non ottimizzato, mentre l'engine si fa sentire in tutti i campi: le colline vengono disegnate in modo che, anziché apparire dalla distanza e ingrandirsi in seguito, compaiano dai lati e vengano disegnate verso il centro. Altre, invece, sono realizzate a partire da un punto in centro allo schermo, dopodiché è possibile vedere il tracciamento progressivo verso i lati, che completa così la massa poligonale. Alcune rocce spuntano come dal nulla ai lati dello schermo, mentre gli alberi aggiornano le loro texture solamente quando si trovano a precise distanze dal protagonista. Prima di scrivere queste righe ho avuto modo di leggere alcuni articoli comparsi su siti dedicati ai videogiochi e, considerando che tali redattori hanno sicuramente visionato una versione precedente alla mia, mi è parso di trasecolare: elogi sperticati sugli effetti speciali (carini, ma già visti e rivisti in una marea di giochi), addirittura "miglior sistema di disegno degli alberi mai visto, grazie a una varietà strepitosa". Ora, riguardo a quest'ultimo punto non posso far altro che ribadire come essi vengano disegnati in modo del tutto irrealistico e, oltretutto, nemmeno dal punto di vista qualitativo mi sono sembrati un granché.



Vualàt, il nostro carro armato riesce addirittura a librarsi in volo e ad atterrare come se nulla fosse. Aah, che realismo...

Chiudendo così una secondo me doverosa parentesi di natura tecnica, opinabile come ogni parere soggettivo, arriviamo al gioco vero e proprio.
Sostanzialmente, si può parlare di un'unica, gigantesca campagna,



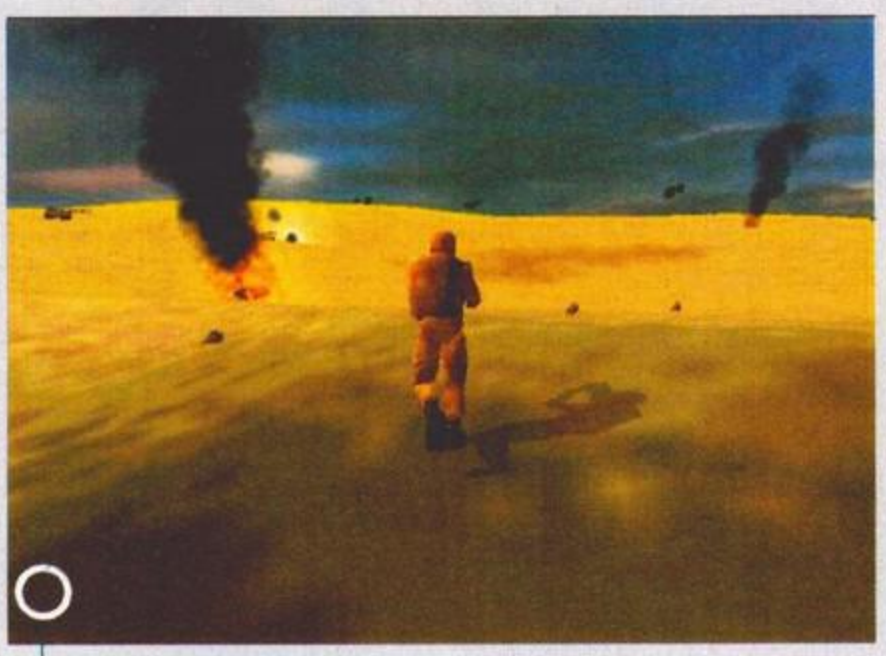
Ci troviamo alle prese con la prima missione di addestramento e, attualmente, dobbiamo far pratica abbattendo la struttura posta davanti a noi.

Voi pensate che quel soldato si trova in quella posizione perché è pronto a colpire: in realtà si sta grattando un ginocchio, ma la telecamera è posta alle sue spalle e lui fa finta di niente.

nel quale si dovranno liberare i punti caldi del pianeta, opportunamente suddivisi per continente; ciascuno di essi dispone di un livello tecnologico differente, di unità diverse e, soprattutto, di una pericolosità variabile, pertanto sarà opportuno scegliere inizialmente i paesi più docili, proseguendo quindi con gli avversari più temibili. Sappiate comunque che, all'inizio, è disponibile solo la prima missione per ciascun continente, pertanto si tratta del miglior compromesso fra varietà dell'azione e necessità comunque di rispettare un certo ordine di scontri.
Il briefing è invariabilmente nullo, dal momento che ci viene schematicamente indicato di difendere una struttura, stanare i

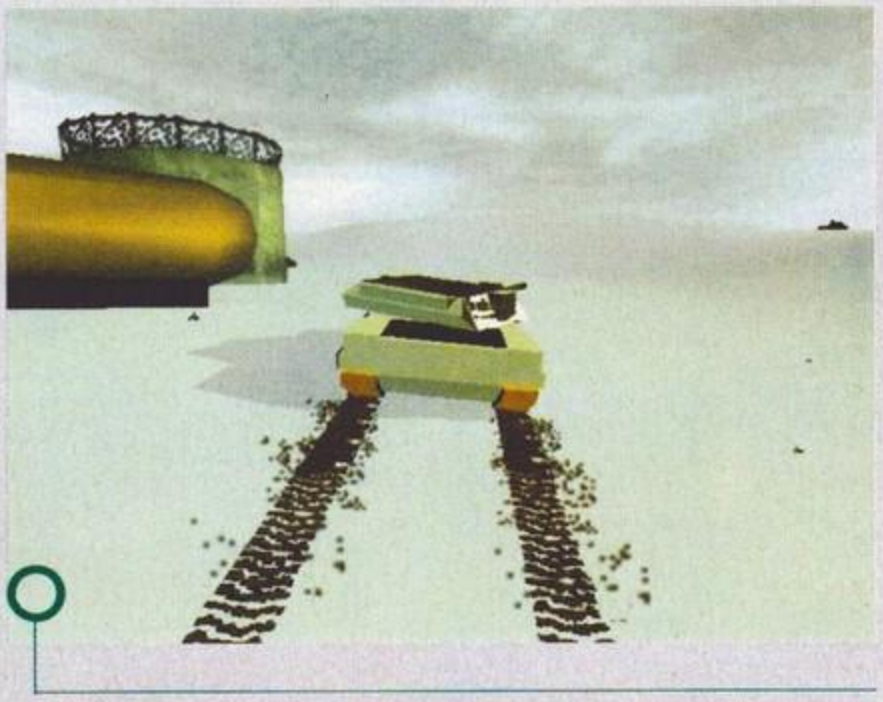
nemici, difendere una postazione o via di questo passo; l'operazione successiva consiste nel scegliere quali unità impegnare, dopodiché sarà la volta del punto di sbarco. Si noti che non è possibile avere un controllo approfondito sulle truppe nemmeno all'inizio, dal momento che esse verranno calate in blocco nel luogo indicato, fra quelli disponibili. La mappa principale consente di farsi un'idea della situazione e della posizione del nemico (una volta che questo viene avvistato): mediante tale strumento è possibile ordinare missioni di ricognizione, richiedere un appoggio da parte dell'aviazione e poco altro; cliccando su un'unità le si può eventualmente assegnare un bersaglio o una destinazione, ma la parte più divertente consiste indubbiamente nel cimentarsi in prima persona negli scontri. Che il gioco avesse un'impostazione prettamente arcade lo avevo già capito fin dalle prima battute, ma mi ha lasciato ugualmente stupito constatare che ogni unità è dotata di energia, terminata la quale viene distrutta. Colpire un soldato alla gamba o al cuore è indifferente da questo punto di vista, e le cose non vanno meglio nemmeno con i carri armati e gli elicotteri. Mi riferisco al fatto che il modello di volo è quanto di più arcade si possa immaginare, idem per il carro armato; detto in altre parole: il comportamento dei mezzi è ben lungi dall'essere realistico e i programmatori hanno fatto di tutto per semplificare le cose al massimo e consentire la loro gestione affidandosi a una manciata (scarsa) di tasti. Le armi a propria disposizione sono inizialmente poche, ma le cose miglioreranno con il passare del tempo, poiché i nemici sconfitti ci cederanno molto volentieri il loro arsenale. D'altro canto, potete scordarvi sistemi di puntamento e gingilli del genere, onnipresenti in qualsiasi velivolo o carro armato che si rispetti; nel nostro caso, bisogna semplicemente spostarsi velocemente sul terreno, cercando di non farsi colpire e prendendo di mira tutto quanto sembra ostile. Giunti a questo punto, non mi resta che annotare come non sia possibile inviare comandi di sorta alle proprie unità (non c'è nemmeno l'immancabile "Attack my target"), dopodiché è tempo di rifugiarmi nel box di commento.

BOSS



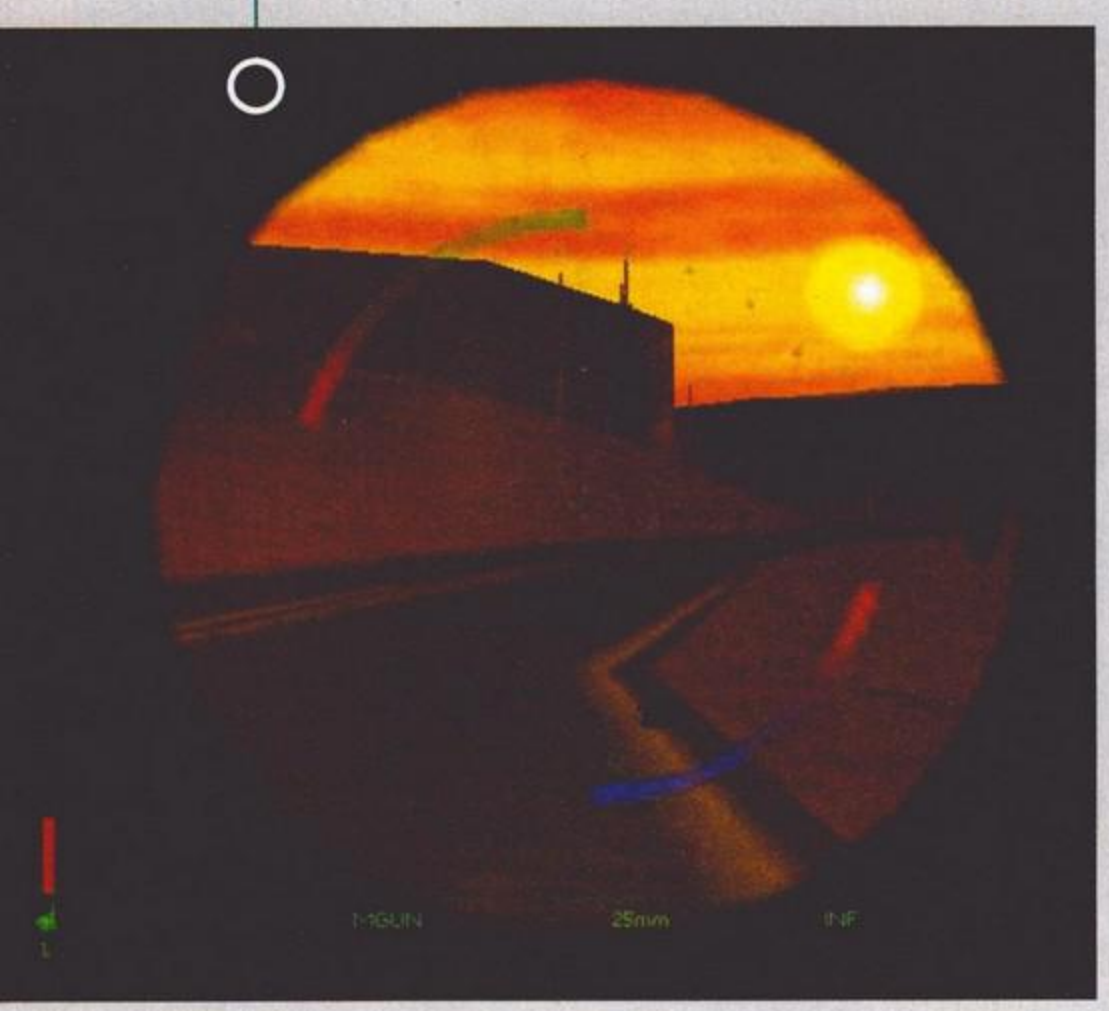
Ecco un intrepido soldato che, ignaro della triste fine a cui sta andando incontro, si sta avventurando solo soletto nel bel mezzo dello scontro.

Questa immagine è stata scattata per dimostrare la pochezza grafica di Wargasm: la zona in alto, leggermente scura rispetto al resto, simula il movimento delle pale dell'elicottero, il trapezio in basso è probabilmente il muso, mentre il cockpit manca del tutto.



Scenario sulla neve? Se non altro, il nostro cingolato se la sta cavando bene.

Attraverso questo mirino è possibile ingrandire la visuale, in modo da ottenere una maggiore precisione di tiro.



PC

Wargasm è un gioco decisamente atipico per un motivo basilare: un ibrido tra un arcade e una simulazione è a dir poco strano, soprattutto se si tratta dei DID, sviluppatori che ci hanno abituato, forse fin troppo bene, a titoli come EF2000. Insomma, Wargasm non è il solito "mattone" per il quale è necessario studiare letteralmente centinaia di pagine di manualistica, bensì una rivisitazione della guerra totale come avveniva in Incoming. Certo, la resa dei modelli di volo e di guida è ridotta all'osso, ma forse è proprio per questo che Wargasm risulta essere incredibilmente divertente, soprattutto in multiplayer. Appostarsi con la fanteria leggera dietro a dei cespugli, cercando di procurare il maggior danno possibile a un carro armato che si aggira minaccioso nella zona, è un'esperienza a dir poco unica, grazie anche alla colonna sonora, brani storici di musica classica che accompagna le vostre scorribande. Forse la grafica degli scenari poteva essere curata maggiormente, ma alla fine quello che conta è il divertimento: e Wargasm ve ne dara parecchio (se poi siete equipaggiati con un bel Sidewinder Force Feedbakc Pro, siete a posto...). In sintesi, se cercate uno sparatutto frenetico e divertente buttatevi ancora su Incoming, che rimane la scelta migliore; se invece volete sperimentare l'ebbrezza di una guerra "totale" secondo i DID, scegliete questo Wargasm, che a mio parere deve essere considerato un esperimento, una sorta di punto di partenza per innovare in un settore in gran parte ancora inesplorato.

HARDWARE

Sono richiesti un Pentium 166, Windows 95, 32 MB di memoria e una scheda acceleratrice decente.

Presentazione

Grafica

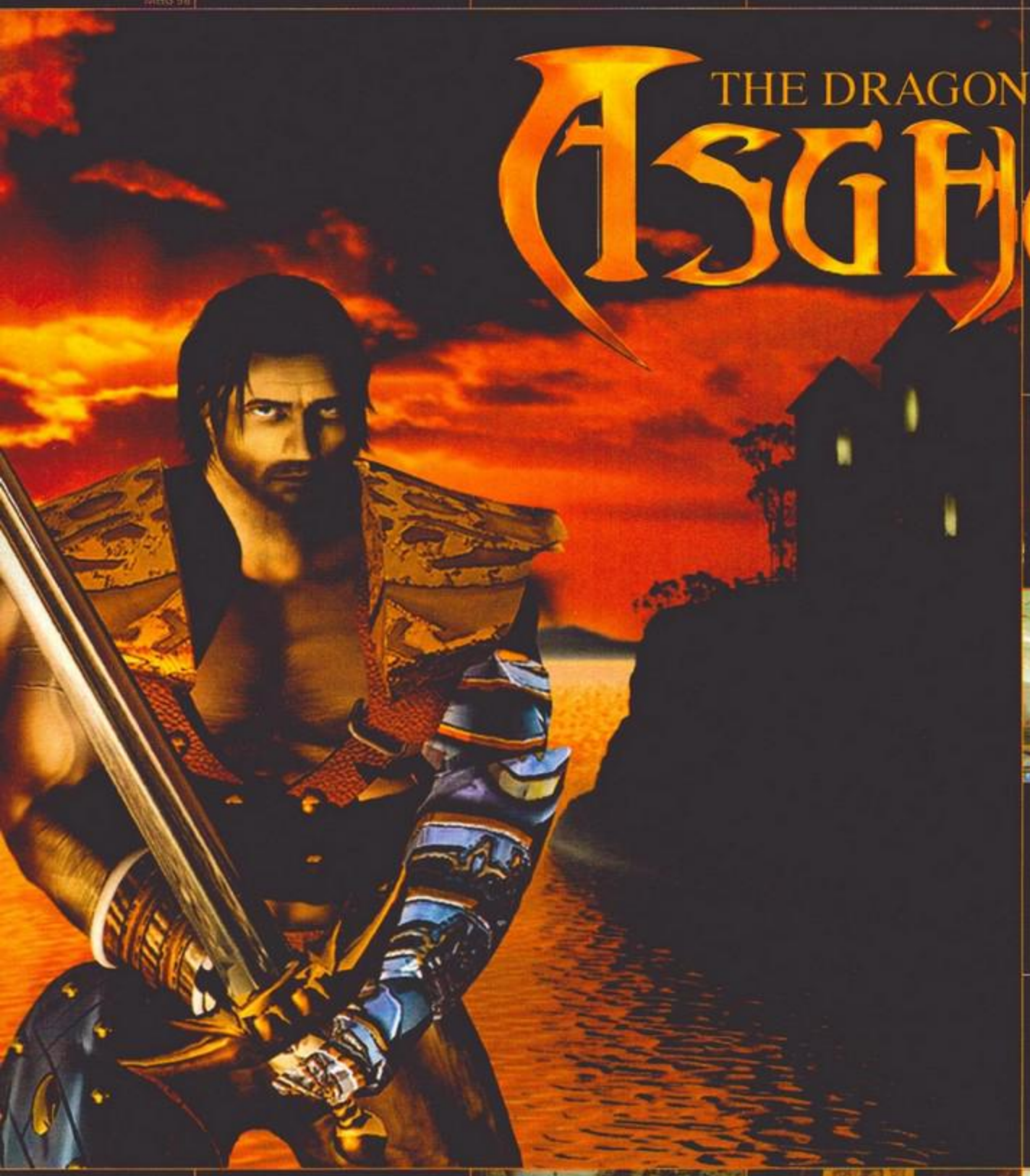
Sonoro

Giocabilità

Longevità

MHG'98

THE DRAGON SLAYER ASGHAN



Corri, salta, nuota e arrampicati in un ambiente completamente 3D.

Risolvi complessi enigmi, salvati da trappole mortali e scopri segreti nascosti.

FORNITORE UFFICIALE MILAN

PlayStation PAL

PC CD ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

GROLIER INTERACTIVE
www.grolier.co.uk

UN'AVVENTURA A BASE DI CATTIVERIA E STREGONERIA.

L'isola di Kyrk appare sinistramente calma ma un orda di dragoni,spronati dal loro potente stregone Morghan, si preparano all'assalto della vicina terra di Brightmoon. Solo la tua abilità mentale, il tuo potente armamentario e la magia possono riportare Asghan, il principe guerriero, sul trono.

- Varietà di luoghi fantastici: foreste, rovine sottomarine, enigmatici labirinti.
- 60 differenti mostri crudeli contro i quali combattere.
- Sistema di combattimento intuitivo con una varietà di mosse uniche.

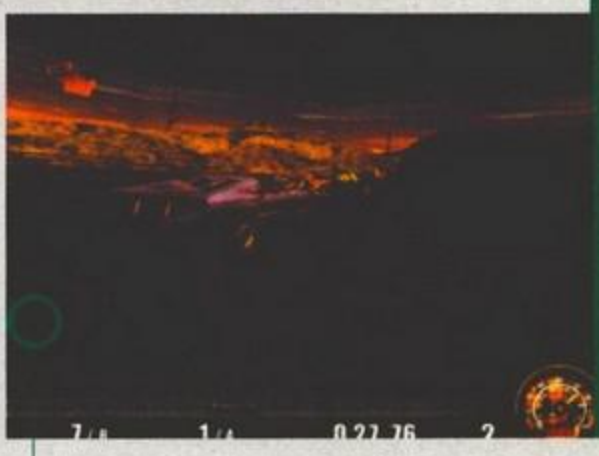
Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

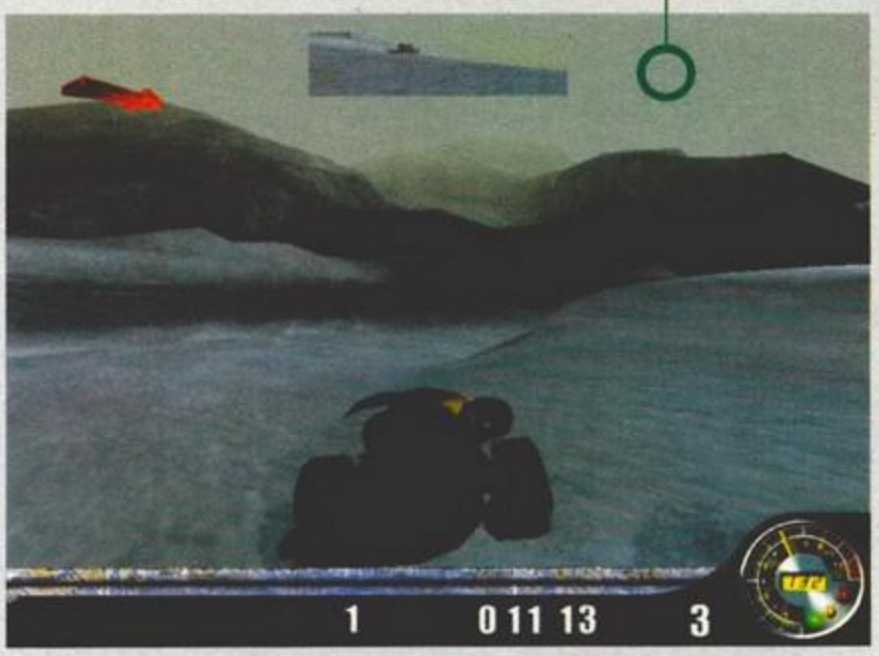
www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

Buum! È esplosa la mania dei giochi di corse futuristiche! (speriamo che non si sia fatta male...)



Sul ghiaccio si scivola che è una vera meraviglia. Ah, se solo si potessero montare le catene...



Notate la bellezza del cielo e dei quarantaquattro gatti in fila per tre con resto di due!

Il primo che mi viene a dire che non siamo in un periodo più che florido per i giochi arcade su quattro ruote, subirà un'amputazione dell'apparato vocale per mano del bisturi del chirurgo Gaburri! Buttate un occhio sugli ultimi numeri di TGM e vi accorgerete che c'è almeno una recensione di un gioco di questa categoria, se non due (ok, ok, forse sto esagerando un pochino!). L'apoteosi della libidine la si raggiunge col recentissimo Dethkarz, vera e propria bomba esplosa all'improvviso nel cielo del mondo videoludico (e stavolta non sto esagerando!). Come "non" è prassi dell'ambiente redazionale, chi si è occupato della preview di Powerslide, è lo stesso che si sta accingendo a parlarvi di questa versione definitiva. Già mi vedevo sghignazzante, nell'irridere il poveraccio che avrebbe dovuto scrivere questo pezzo, mentre il misero si arrabattava nel cercare qualcosa che non fosse stato già approfonditamente contemplato in fase di preview. Inutile dire che mi sono un po' tirato la zappa sui piedi, ma comunque ciò che è fatto è fatto, pertanto parto a spron battuto, segnalandovi che Powerslide è il primo gioco dei giovani virgulti della Ratbag... e se il buongiorno si vede dal mattino...

FIGURARSI SE...

... il background del gioco non prevedeva una qualche catastrofe naturale stile Lucescu alla guida dell'Inter! L'anno è il 2020 (nemmeno troppo lontano) e il casino nasce da un non precisato cataclisma che ha ridotto il numero della popolazione terrestre a un numero di poche migliaia di unità. I ricchi (tipo il Max quando riesce a rimanere qualche mese lontano da Las Vegas)(vorrei tranquillizzare i miei tifosi: ho fatto il pieno alle carte di credito e per Capodanno sarà nuovamene a Casa! NdMax) si sono rifugiati nel sottosuolo, mentre i poveracci (tipo il sottoscritto) sono rimasti in superficie alla merce della più totale anarchia. "Toh, guarda che bello", hanno esclamato i sopravvissuti, "Agnelli ha dimenticato aperti i portoni della Fiat!" e al grido di "Alle macchine! Alle macchine!" hanno preso possesso dei mezzi lasciati abbandonati, per darsele di santa ragione sulle strade ormai deserte della superficie terrestre. I più attenti di voi avranno già una sensazione di dejavù (si scriverà così?), ripensando al mitico Mad Max e, in effetti, l'atmosfera che si respira giocando a Powerslide è molto simile a quella del suddetto cult-movie. Tutti gli ambienti in cui si corre sanno molto di post-nucleare, con costruzioni interrate nella sabbia, muri imbrattati da litri di vernice spray, miniere abbandonate, e chi più ne ha più ne metta.

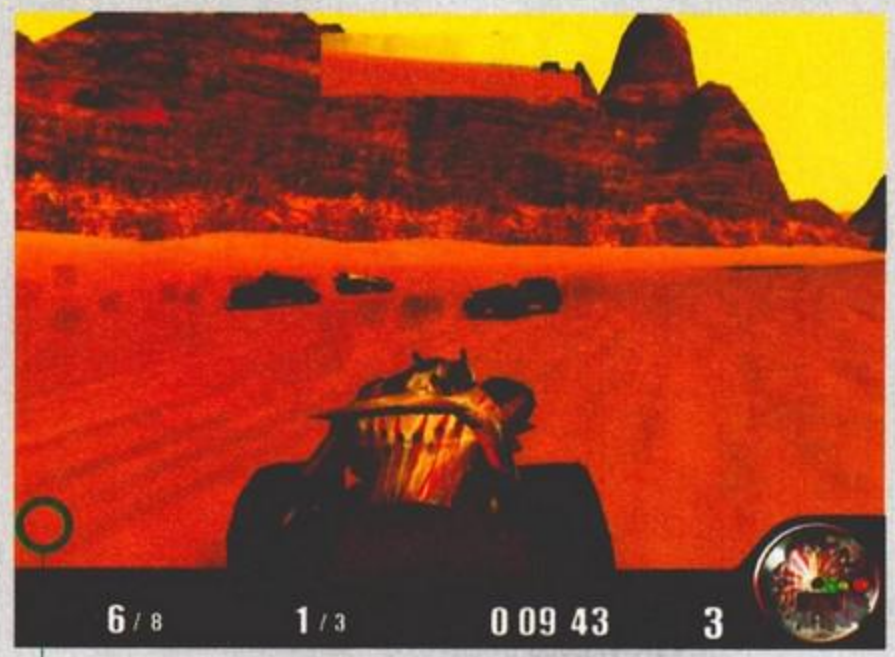
Una volta giunti al menu principale, la prima scelta da fare è quella di decidere se optare per una partita in singleplayer, oppure in multiplayer (attraverso le canoniche opzioni di rete locale, modem, seriale o Internet). Nel primo caso, attraverso una nuova schermata, si può scegliere se intraprendere un campionato, una gara singola o una corsa a tempo. Inizialmente, l'unico livello di difficoltà attivo sarà quello "principiante" (per poi salire mano a mano a quello "avanzato", "esperto" e infine "folle"). Di campionato in campionato, vincendo le gare che vi si pongono innanzi, vengono attivati i livelli di difficoltà superiore, oltre ad alcune belle cosine di cui vado tosto a parlarvi.

La prima cosa che salta all'occhio durante la prima partita, è l'esiguo numero di automezzi a disposizione (anche se, come avrete già inteso, tal numero aumenta col migliorare delle vostre prestazioni). Questi si differenziano l'uno dall'altro per mezzo di diversi parametri quali massa, accelerazione, potenza, trazione, velocità massima, aerodinamica e stabilità. Quest'ultimo rappresenta una piccola novità nei giochi di corse arcade: essendo le quattro sospensioni di ciascuna vettura indipendenti l'una dalle altre, il parametro riguardante la stabilità altro non rappresenta che la capacità di ciascuna sospensione di allinearsi al comportamento delle altre tre, evitando che la vettura si scomponga troppo durante le fasi più complicate di manovra. Scelta l'auto a seconda delle vostre esigenze di guida, è ora di farlo seguendo i vostri gusti estetici, visto che a ogni mezzo sono associati diversi personaggi

Beh, hai qualcosa da dire sulla mia macchina? Ti spiezzo in due...

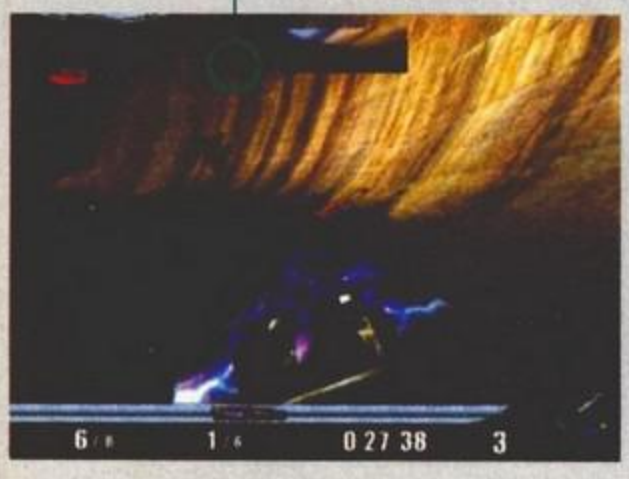
Questa cava è un ottimo scenario per organizzare un bel torneo a eliminazione diretta. Si dia il via alle sportellate!

Il vostro redattore preferito si è appena guadagnato un bel frutto per meriti sportivi. Hehehe!



Il circuito desertico di cui vi parlavo nella recensione. La conformazione rocciosa che vedete è stata scalata metro per metro... peccato non essere riuscito a prenderne uno screenshot.

(totalmente fuori di cozza!) ognuno dei quali ha pitturato la vettura con disegni e colori affini alla propria malattia mentale.
Altra cosa interessante è il fatto che, almeno inizialmente, non esiste la possibilità di utilizzare nessun tipo di armi. Una volta vinto il primo campionato, però, a seconda del vostro comportamento nelle singole gare, vengono attivati dei power-up, i quali non sono immediatamente a vostra disposizione. I tracciati, infatti, sono estremamente aperti ed esplorabili, con la possibilità di lunghe escursioni fuori percorso. I power-up vanno ricercati, ben appunto, gironzolando qua e là, scovando i punti nascosti dove essi si celano. Tutto ciò è molto bello e gratificante assai (!!!), visto che trovarli è molto, molto difficile. Naturalmente, questi nuovi gingilli avrete modo di provarli sui nuovi circuiti, sempre più lunghi e difficili, che si attiveranno copiosi per ogni campionato vinto (tanto l'avevate capito da soli, non è vero?). Una piccola parola va



Siete mai stati sulle montagne russe? Bene, questo è il momento giusto di provarle.

Ogni macchina ha il cruscotto che si merita. Notate come il tachimetro richiami la carrozzeria della vettura.

ogni vostra impresa viene premiata con un "alimento" (d'importanza maggiore in proporzione ai vostri risultati) da apporre in un apposito frigorifero che funge da medagliere... originale piuttosto anzichenò.

SCUSA, MI PASSERESTI LA CHIAVE DEL CINQUE?
Giunge inevitabile il momento di affrontare l'argomento della meccanica di gioco, fulcro e colonna portante di ciascun gioco di corse arcade che si rispetti. Bene, vi dico subito che il titolo Powerslide (per i non anglofili power = potenza , slide = slittare) non è stato scelto a caso. Caratteristica principale delle vetture è la tendenza a scivolare come se stessero

Altro che Indianapolis! È qui che si mostra il vero derapatore professionista!

Questo è uno dei salti più lunghi che si siano mai visti in un videogioco! Il brutto è che la macchina mi si è scomposta in volo e, pertanto, prevedo un atterraggio tutt'altro che morbido. Carisma!

che avete imparato in tutti gli altri giochi della categoria. Qui si tratta di perdere parecchio tempo per imparare ciascun circuito a memoria, in modo da sapere con esattezza quando anticipare una curva, come controllare la derapata e quando andare di controsterzo. Essenziale, per non dire basilare, l'uso del freno a mano come ausilio per affrontare le curve più strette, in particolar modo sulle superfici poco "grippanti" tipo ghiaccio, olio o roccia viva. Una volta presa la mano, comunque, comincerete a fare i vostri primi numeri da alta scuola (alla faccia di De Adamich e del suo corso di guida sicura!), per poi esibirvi in tortuose chicane tra spesa per il circuito "stunt", che attiverete molto avanti nel gioco: questo non è un vero e proprio tracciato, bensì una ENORME area industriale da esplorare rigorosamente da soli, al solo scopo di divertirsi a saltare tra rampe ed edifici. Homer direbbe "miticooo!". Poiché nell'apocalittico futuro immaginato dai ragazzi della Ratbag di cibo ce n'è poco o nulla,

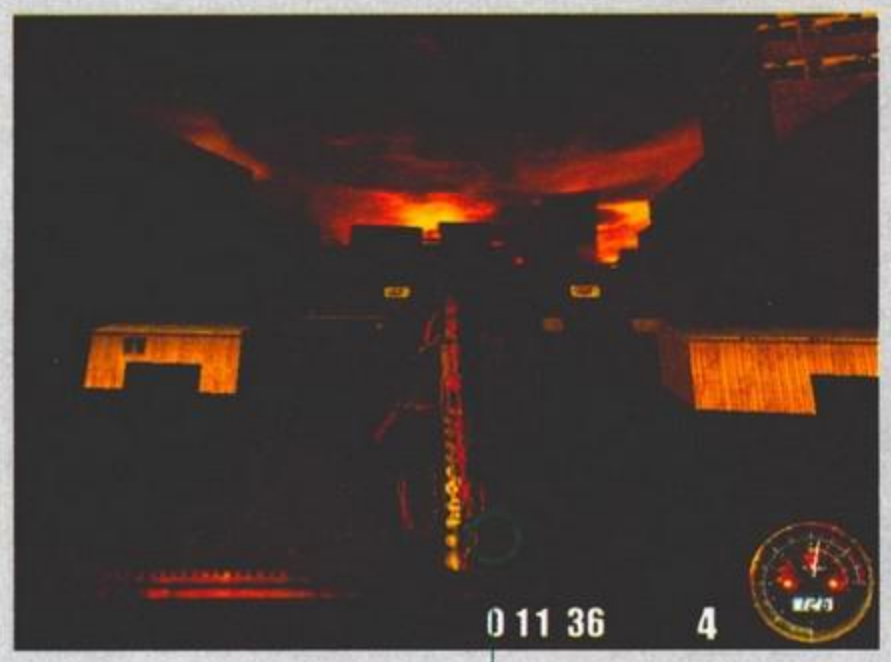
Circuito cittadino, ingresso delle fogne. Niente di meno, niente di più.

gareggiando su un mare di sapone (si sa... nel futuro le gomme si consumano in fretta, e di gommisti neanche l'ombra!). In sede di preview mi ero lamentato di come su questo aspetto si fosse calcata un po' troppo la mano, visto che nella beta-version da me provata, le macchine non volevano proprio saperne di rimanere in pista. La buona notizia è che la tendenza al pattinamento è stata considerevolmente ridotta, eliminando quella sgradevole sensazione di non avere la minima idea di come controllare il mezzo nemmeno nelle situazioni più tranquille. Scordatevi comunque che la macchina stia incollata al terreno come se niente fosse. Per giocare a Powerslide senza farsi cogliere dalla frustrazione più asfissiante, dovete dimenticare completamente il modo di correre le auto degli avversari.
Ah, giusto... gli avversari! Quasi mi dimenticavo di parlarvi dell'ottima intelligenza artificiale che gestisce il comportamento delle altre vetture in gara. Gli avversari computerizzati, infatti, si comportano quasi come se fossero umani, commettendo errori grossolani e manovre spettacolari allo stesso tempo, oltre a tentare in ogni modo di chiudervi la traiettoria migliore per il sorpasso. Purtroppo, esiste la tendenza a una certa uniformità di prestazioni, vale a dire che se un concorrente si è comportato bene in una gara, in quella successiva potrebbe arrivare ultimo, accorciando notevolmente

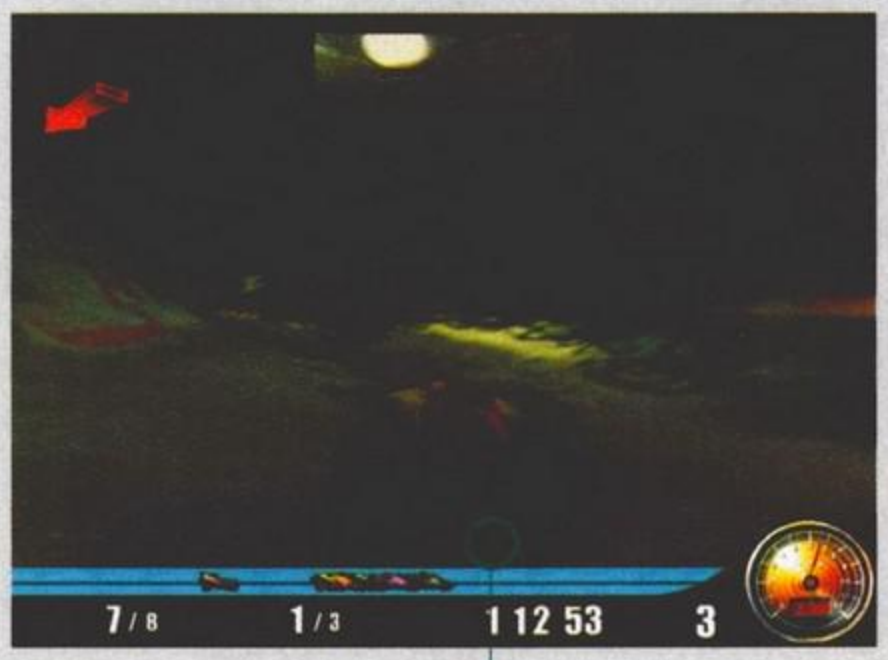
Ecco... visto che una vista più scarsa di quella del sottoscritto non si è mai vista (!?!), ho ben pensato di avvicinarmi un pochino a quel cartello per leggere cosa dice. Sapete com'è, non vorrei sbagliare strada.

la classifica e permettendovi anche a campionato avanzato di recuperare l'eventuale terreno perduto nei confronti di chicchessia.
Dando anche solo una veloce occhiata alle foto di queste pagine, non potete non convenire con me che i grafici della Ratbag siano gente da prendere sul serio. Powerslide è un vero nirvana per gli occhi: niente effetti ultraspeciali, ma una grafica pulita e dettagliata come non mai, quasi professionaleeeeeeeee, oserei dire. Il look metallico-sporco che permea tutti gli ambienti e, in particolar modo le carrozzerie delle vetture, è perfetto per rappresentare l'atmosfera post-apocalisse che fa da contorno al gioco. Se poi vi aggiungo che viaggia tranquillamente sopra i 30 fotogrammi al secondo anche su un Pentium 200MMX (ovviamente dotato di scheda accelerata, meglio se Voodoo), allora capite cosa intendo per routine grafiche programmate con tutti i sacri crismi del caso! Era da tanto che non mi esaltavo così per l'aspetto grafico di un gioco... ogni percorso va esplorato in ogni suo piccolo anfratto, in modo da non perdersi nessuna delle piccole grandi particolarità grafiche di Powerslide.

Tanto per dirvene una, a furia di balzi e di scalate, sono riuscito a salire fino in cima a una montagna del tracciato desertico, in modo da dominare la vista di tutto il tracciato... pareva di guardare il Gran Canyon da un elicottero: un vero spettacolo! Da lì, ho scorto sul monte immediatamente di fronte al mio l'ingresso di una galleria, assolutamente invisibile girando sul tracciato standard. Inutile dire che non ho ancora scoperto come arrivarci. Se qualche buon anima dovesse riuscire nell'impresa, è pregato di farmelo sapere via e-mail o piccione viaggiatore (Dick Dastardly permettendo).
Le tre visuali esterne, assieme a quella interna (con i cruscotti personalizzati per ciascun



La grandissima fabbrica abbandonata del circuito "stunt" è perfetta per dare sfogo a tutti i vostri istinti da stuntman mancati!



Altro che manifestazioni studentesche! Roba da dilettanti, se considerate quanto è stato imbrattato il muro di questo tunnel! Scusa Raffo, passami lo spray... ffsssssssss...

personaggio!) costituiscono un buon compromesso tra la ottimale visualizzazione del percorso delle prime e la sensazione di velocità che è maggiormente appannaggio della seconda. È cosa buona e giusta impararsi i percorsi utilizzando una delle visuali esterne, per poi passare in un sol balzo a quella interna.
Peccato davvero per la mancanza di una qualsiasi opzione di replay: le evoluzioni compiute per rimanere in pista avrebbero meditato un palcoscenico migliore della sola presa diretta durante la gara, momenti in cui è estremamente difficile potersi soffermare ad ammirare la bellezza del dettaglio grafico.
Le tracce audio pompano come non mai, fungono da perfetto accompagnamento alle vostre evoluzioni e non sono mai stucchevoli. Gli effetti sonori rientrano invece nella norma, con punte di eccellenza se si parla del rumore dei motori, roboante e cattivo come deve essere.
Concludo rammaricandomi della mancanza della modalità split-screen, la quale sarebbe stata la ciliegina sulla torta di un titolo che, nonostante alcuni difetti, segna veramente un gran bell'esordio per la Ratbag. Peccato davvero: mi sarebbe piaciuto vedere se tanta manna grafica avesse perso colpi con la modalità spremi processori per eccellenza. Sarà per Powerslide 2.

Ivan "Kikko" Conte

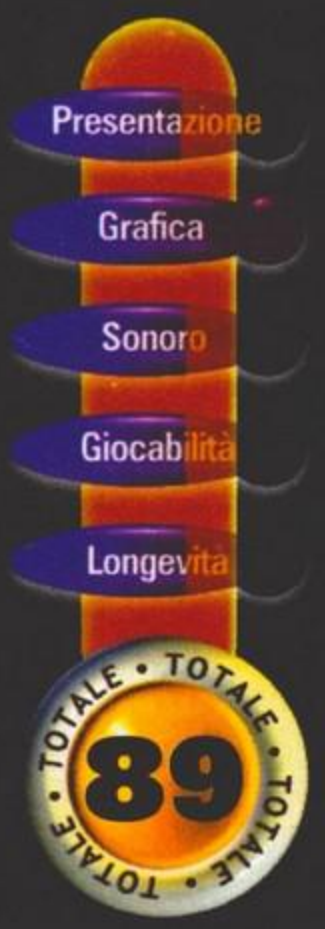
La partenza del circuito western è perfetta per mettere alla prova le vostre capacità di "sportellatori" d.o.c.!

PC

Powerslide è un gioco molto strano, per molti ma non per tutti. Nonostante sia un titolo prettamente arcade, ci vuole un po' di tempo per abituarsi all'inusuale modello di guida, composto in gran parte di derapate e controsterzate accentuate più o meno da un sapiente uso del freno a mano. Alcuni di voi, soprattutto quelli abituati a giochi dove si rimane incollati all'asfalto, potrebbero storcere un po' il naso di fronte a una impostazione che lascia poco tempo all'improvvisazione di manovra. In Powerslide, o si è precisi, o si finisce inevitabilmente fuori pista. L'enorme libertà di esplorazione degli scenari aumenta esponenzialmente la longevità, visto anche che per trovare i rarissimi power-up bisogna veramente darsi da fare come i migliori cani da tartufo. La grafica è ai massimi livelli, dettagliata e veloce, anche se assolutamente più opaca e metallica rispetto ai coloratissimi tracciati di POD, Dethkarz e compagnia bella. Tale scelta è dovuta alla necessità di mantenere un'atmosfera da era post atomica stile Kenshiro e, visti i risultati, non posso non approvare appieno l'operato dei grafici Ratbag. Se avete la pazienza di stare davanti al monitor per imparare a dovere come muovervi, allora Powerslide può garantirvi diverse ore di divertimento, visto che l'appagamento che si prova per una manovra ben riuscita è grande davvero. Bel lavoro Ratbag! Se, come dicevo, il buongiorno si vede dal mattino...

HARDWARE

Un Pentium 2, anche bello pompato, è d'obbligo se volete giocare senza l'ausilio di una scheda accelerata. Con una Voodoo 3Dfx Powerslide dà il meglio di se anche su un Pentium di fascia alta (dal 200MMX in su). Pienamente supportate tutte le maggiori schede compatibili Direct3D (su una G200 gira che è una meraviglia!), così come i processori AMDK6-2 3Dnow e le periferiche Force Feedback. Sconsiglio vivamente l'utilizzo della tastiera per giocare, visto che senza un joystick analogico si fa molta fatica a rimanere in pista. Augh!



Ecco a voi il primo eroe **in DVD !**

Don Bluth Presents

DRAGON'S LAIR

DRAGON'S LAIR DVD ROM - DVD VIDEO

Famosissimo negli Anni '80 perché fu il primo ad adottare l'innovativa tecnologia del laser-disc, DRAGON'S LAIR torna alla ribalta alla fine del Secolo e ancora una volta anticipa i tempi, uscendo in due diversi formati: DVD-Rom e DVD-Video. Se scegli il primo dei due, l'avventura avrà luogo sullo schermo del tuo PC. Se, invece, scegli il secondo, accendi la TV e potrai guardare il gioco come se fosse un semplice cartone animato, oppure decidere di prendere parte all'azione, afferrare il telecomando del lettore DVD e dare inizio all'interazione.

E sarai proprio tu l'eroico cavaliere Dirk the Daring! A quel punto, però, dovrai dimostrare di essere in grado di salvare la bella principessa Daphne dalle grinfie del temibile drago Singe, non prima di esserti fatto strada, nel castello di quest'ultimo, tra orrendi mostri e trappole varie.

DVD ROM DVD VIDEO

DRAGON'S LAIR DVD-VIDEO: armoray packaging (confezione apposita per i DVD Video) con cover in italiano.
Lettore DVD Video con telecomando (non compatibile con i modelli Toshiba 2107 e 3107).
DRAGON'S LAIR DVD-ROM: manuale e scatola in italiano.
Sistema Operativo: Windows 95/98, Processore: Pentium, Lettore DVD-ROM: IX o più veloce, MCI-based, MPEG 2 e AC3 software o hardware playback.

PC DVD-ROM DVD-VIDEO

MANUALE IN ITALIANO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

"Dragon's Lair" is a registered trademark of Bluth Group, Ltd. - © 1998.Character Designs ©1983 Don Bluth. ©1998 all audio, visuals and concept-used under the exclusive license of Bluth Group, Ltd. Programming ©1998 Digital Leisure Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

DIGITAL Leisure inc.

LEADER
Qualità Interattiva.

Numero Verde 167-821177

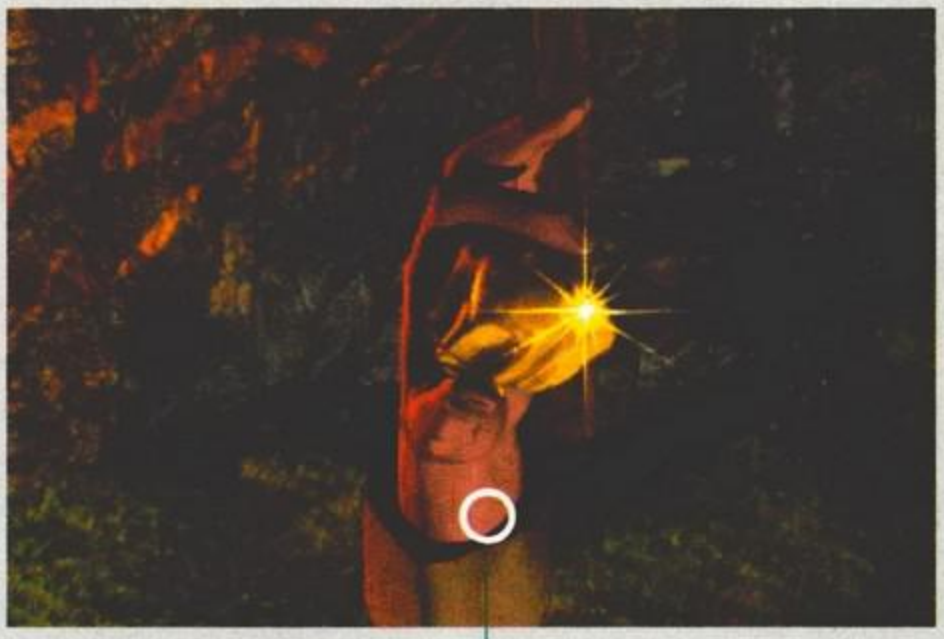
www.leaderspa.it

DELPI

Anno del signore 1602: a oltre cent'anni dalla scoperta di Cristoforo Colombo le nazioni del vecchio mondo sono ancora alla caccia di un territorio da colonizzare... Avanti Conquistadores!

Come lo inizio 'sto articolo? Aspe... Quasi quasi gli racconto di come mi sia ritrovato con in mano questo titolo da recensire in tempi pressoché nulli... Naaa, troppo banale, lo fanno tutti... Mmmmm, allora potrei fare una bella digressione sulla vita, la mestizia e gli affari in borsa... Vabbè, al Bossetti 'ste cose funzionano sempre... E se mi lamentassi perché è notte fonda e ho un sonno da Guinness dei primati? No, meglio di no, potrei anche finire per crederci e mi infilerei davvero sotto le coperte... Eppure, ci dev'essere un modo geniale per introdurre Anno 1602, magari riallacciandomi al tema del gioco... Ecco! Facciamo un bel resoconto storico e buttiamoci dentro qualche informazione sul periodo delle conquiste coloniali: date, informazione sui personaggi e sulla situazione socio politica del momento, magari qualche commento sulla barbara distruzione di intere culture americane come gli Incas o gli Aztechi... Non è che poi mi si addormentano i lettori? Ho, capito, anche stavolta meglio andare sul classico... Ma tu dimmi che si deve fare per campare, mah!

Ed eccoci ancora qui, ragazzi... Anche questa volta il vostro Nikazzi preferito vi porterà alla scoperta di un titolo dedicato a tutti quei giocatori che fanno volentieri a meno di grafica tridimensionale, visuale in prima persona ed effetti speciali all'avanguardia, in favore di una corposa dose di tatticismo e molto, molto impegno intellettivo. Sto parlando di quel famigerato genere di videogiochi denominati (in maniera fin troppo generica) "strategici in tempo reale",



A volte è possibile che un filmato interrompa il gioco per segnalare un evento particolarmente interessante: la proposta di un trattato commerciale, lo scoppio di un focolare di peste in città o, come in questo caso, la scoperta di un giacimento aureo...

Non tutte le missioni prevedono la costruzione di un insediamento da zero: in questo scenario, ad esempio, dovremo fornire tutti i beni necessari a questo sovraffolatissimo villaggio e renderlo più vivibile.

appartenenti alla sottofilone dei manageriali cittadini. Certo, a onore del vero questa tipologia di gioco nell'arco degli anni si è talmente evoluta e ha assorbito tanti e tali elementi da altre "specie" che ormai si intravedono soltanto le analogie con il capostipite (il mai abbastanza venerato Sim City), anche se questo genere di giochi mantiene una connotazione pressoché unica nel panorama

Ecco un'immagine che ritrae la posa di una coltivazione: dopo aver costruito il palazzo è necessario "seminare" la zone entro la quale è possibile raccogliere i prodotti...

Ecco come si presenta un insediamento appena inaugurato: molte capanne e pochissime costruzioni di servizio. Attraccata di fronte al magazzino c'è la nave che ci ha portato su quest'isola...

Un'immagine tratta dal tutorial dedicato ai combattimenti a terra: non allenatevi troppo, perché ci vorrà davvero mooolto tempo prima che vi venga richiesta una difesa armata...

videoludico: alla fine il nostro compito principale è sempre lo stesso, gestire un insediamento e portarlo al massimo splendore, accontentando le necessità della nostra popolazione virtuale e cercando comunque di far quadrare il cerchio del bilancio economico. Quello che cambia, di volta in volta, è l'ambientazione che ci troviamo a fronteggiare... E allora, se il mese scorso ci siamo imbattuti nella gloriosa civiltà romana (con il Caesar 3 della Sierra, ma dove vivete, sulla luna?), perché non dovremmo accogliere con altrettanto entusiasmo le colonizzazioni del diciassettesimo secolo?
L'introduzione di Anno 1602 ci spiega sommariamente come ci siamo ritrovati nella posizione di "fondatore ufficiale di colonie" del nostro impero (anche se, in tutto il gioco, non incapperete mai riferimenti a stati e/o situazioni storiche riconducibili ai conquistatori spagnoli, portoghesi o inglesi che siano...): in pratica, ci viene chiesto di prendere il posto del nostro predecessore, un condottiero intelligente e abile che ha fondato decine di città in altrettante isole e che ora, giunto alla veneranda età della pensione, ha deciso di abdicare in favore di un giovane più fresco e intraprendente. Il nostro compito sarà quindi assecondare le richieste dell'impero e portare nuova ricchezza nelle tasche dei nostri reali superiori. Per fare questo possiamo fin dall'inizio scegliere tra due opzioni di gioco fondamentalmente diverse tra loro: la modalità "a missione", nella quale avremo di volta in volta un obbiettivo da raggiungere per passare a uno scenario successivo (e ovviamente di difficoltà sempre crescente), o un più classico "gioco libero", nel quale potremo continuare a far crescere e prosperare il nostro popolo a oltranza, o quantomeno finché non ci saremo rotti le scatole e non decideremo di ricominciare da capo. Anche se quest'ultima opzione può sembrare più promettente (dopo tutto è fastidioso darsi tanto da fare a costruire una città dal nulla per poi vedersela strappare da un re che sorridente vi dice "Ben fatto, ma ora mi servirebbe un'altra città proprio lì"...), mi sento in dovere di consigliarvi, almeno per iniziare, la modalità a missioni, anche perché solo in questo caso potrete utilizzare l'utilissimo tutorial e affinare la vostra dimestichezza con i meccanismi di base di Anno 1602. E visto che stiamo parlando proprio di questo, forse è il caso di fare un po' di luce sul sistema di gioco.
All'inizio di una nuova partita (e subito dopo aver sbrigato alcune pratiche come l'immissione del vostro nome e la scelta di un colore per distinguere le vostre unità dagli avversari) vi troverete, nella maggior parte dei casi, ad affrontare la fondazione di una nuova colonia. Per fare questo dovremo utilizzare l'unica risorsa a nostra disposizione: un vascello da trasporto carico di materie prime (utensili, legna e cibo) con il quale potremo tranquillamente esplorare alcune isole per determinare quale tra quelle disponibili nello scenario si adatta maggiormente a ospitare un nuovo insediamento umano. In questa prima fase possiamo già notare le differenti risorse che ogni isola può offrire: terminata l'analisi, scopriremo che a seconda del tipo di terreno di un appezzamento saremo in grado di coltivare, per esempio, cotone, tabacco e grano, mentre su un altro spezie, lana e cacao, e così via. Inoltre, se l'isola sotto esame comprende almeno una montagna, potremmo ricevere la bella notizia che in essa è presente un filone di minerali, magari perfino d'oro...
Scelto il candidato più appetibile dovremo costruire un magazzino, vero e proprio centro vitale della città: tramite esso avremo occasione di far attraccare le nostre imbarcazioni o quelle delle colonie circostanti, acquistare e vendere materiali (nessuna isola è un paradiso che può produrre tutto: ci sarà sempre una risorsa che dev'essere per forza recuperata altrove) e, ovviamente,

Anno 1602 prevede tre diversi livelli di zoom per permettere in ogni momento di tenere sott'occhio la situazione.

immagazzinare tutte le risorse prodotte dalla città. Subito dopo dovremo costruire delle abitazioni per i nostri primi abitanti: questi ultimi, in Anno 1602, non hanno nessun compito particolare se non quello di consumare materiali e altri beni e pagare le tasse: a differenza di molti altri giochi (primo fra tutti Caesar 3), dove il cittadino è al tempo stesso anche un lavoratore, nel titolo della Sunflowers non dovremo preoccuparci del problema

Su alcune isole è possibile scoprire degli insediamenti di popolazioni locali: scegliere se attaccarle o cercare di instaurare una relazione pacifica spetta solo a voi...

È possibile controllare le quantità di beni che ogni magazzino contiene, in modo che sia possibile determinare quando mettere in vendita un determinato prodotto.

disoccupazione... Le nostre attività, quindi, non correranno il rischio di rimanere ferme per mancanza di manodopera, e scusatemi se è poco...
Bene, abbiamo appena creato un piccolo quartiere residenziale, il passo successivo è garantire un rifornimento di cibo per assicurare una buona salute ai nostri poveri pionieri. Per fare questo abbiamo, sin dall'inizio, più di un'opzione: nessuno ci vieta di costruire una capanna dei pescatori, oppure

sistemare una riserva di caccia (sempre che l'isola sia abitata da animali commestibili) o, infine, di allevare bovini, ma in questo caso dovremo costruire anche una macelleria - un primo esempio di negozio, e cioè costruzioni che "elaborano" le materie prime per produrre beni di consumo più utili per l'insediamento. Dotato il villaggio di sufficienti risorse alimentari dobbiamo iniziare a preoccuparci dei materiali da costruzione (finora abbiamo solamente consumato quanto presente sulla nave con cui siamo sbarcati...) e, in particolare, dobbiamo procurarci del legname con cui mantenere in piedi e costruire altri palazzi. A questo punto abbiamo un insediamento dotato della capacità di sostenersi senza problemi... Certo, però, che quelle capannine di legno... E quei poveracci costretti a mangiare solo pesce... Insomma, non è che abbiamo messo su sta gran città., sarebbe forse meglio cercare di rendere la vita un po' migliore ai nostri sudditi, magari andando a controllare quali sono le reali necessità dei cittadini: scopriremo così che essi vorranno dei tessuti con cui vestirsi, del vino da bere, delle spezie, del cacao, dei sigari da fumare... In compenso, fornendogli il necessario, vedremo le abitazioni crescere e prosperare trasformandosi da capanne in case in muratura, palazzi... Certo, per costruire dei palazzi è necessaria la pietra, e quindi una cava. Ah, non dimentichiamoci delle infrastrutture: chiese, scuole, mercati e stazioni dei pompieri, cliniche per curare i malati e taverne per il tempo libero... Insomma, come potete immaginare costruire e produrre tutto il necessario è un'opera davvero colossale, ma per fortuna possiamo sempre considerare l'ipotesi di fondare altre città su isole con diverse risorse (magari usando alcune di queste come centri di produzione per sostenere il fabbisogno della colonia principale) o, magari, potremmo rivolgerci al commercio con altri insediamenti (in ogni partita saranno presenti uno o più "avversari") o con i liberi mercanti: se la cosa funziona nessuno ci vieta di instaurare anche delle rotte commerciali fisse, ma per fare questo avremo bisogno di altre navi (e quindi di un cantiere navale). E se invece le altre popolazioni cercheranno di conquistare la nostra colonia? Nessun problema, perché ci resta la possibilità di addestrare truppe di terra e fornirgli armi, o magari costruire cannoni e dotare le nostre caravelle di questi strumenti d'attacco, o almeno per poterci difendere... Alla prossima!

Ecco un esempio di insediamento sviluppato e funzionale, notate l'evoluzione delle abitazioni e le diverse infrastrutture come la chiesa e la taverna...

Le navi intorno al nostro villaggio sono un segno dell'attività commerciale delle colonie: beni di ogni genere possono essere scambiati in cambi di altri beni o di denaro contante.

La città è in fiamme! Speriamo che i pompieri intervengano prima che tutti i nostri cittadini vengano cotti flambeT...

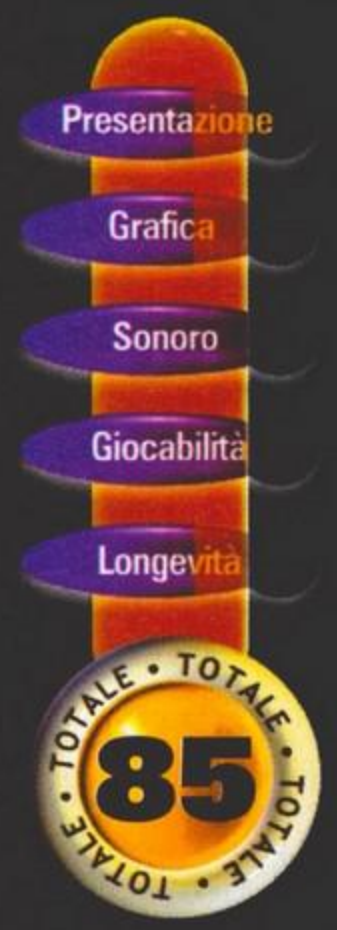
Al termine di ogni missione il nostro operato verrà valutato e il punteggio ottenuto rimarrà memorizzato per permetterci di riprovare il livello e tentare di migliorarci.

PC

Anno 1602 è un titolo che va apprezzato almeno per aver cercato di introdurre qualche nuova caratteristica a uno schema di gioco fin troppo collaudato. In quest'ottica si inseriscono bene le opzioni destinate al commercio, l'elevato numero di beni di consumo da produrre per rendere felici i cittadini, ma anche la sezione bellica e, soprattutto, la connotazione marittima del gioco. Per contro, ci sono anche una serie di pecche che vanno a minare non solo il reale valore del titolo, ma anche la sua longevità. In particolare, un grosso difetto di Anno 1602 è l'estrema lentezza che lo caratterizza e l'eccessiva ripetitività delle operazioni da svolgere: se infatti all'inizio si rimane colpiti dal numero di cose da fare, dopo qualche partita ci si rende conto che gran parte delle situazioni si ripetono all'infinito... Un peccato, perché proprio la varietà di situazioni era uno dei punti di forza di altri giochi affini ad Anno 1602, Caesar 3 primo fra tutti. Nulla da ridire invece sull'aspetto grafico e sul sonoro, adeguati al tipo di gioco, e sull'apprezzabile traduzione integrale in italiano.

HARDWARE

Anno 1602 ha delle richieste hardware decisamente abbordabili: per giocarlo senza problemi è sufficiente disporre di un PC con processore Pentium anche di fascia bassa (a partire da un P90, diciamo), 16MB di RAM, una scheda video adeguata alla risoluzione desiderata (è possibile giocare fino a 1024x768) e una scheda audio riconosciuta dalle DirectX 6.



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

FORMULA FORCE GT

by THRUSTMASTER®

VIVI LE EMOZIONI DA PROTAGONISTA!

GRAZIE ALLA TECNOLOGIA FORCE FEEDBACK PORTA I TUOI GIOCHI DI GUIDA A UN LIVELLO DI REALISMO SENZA PRECEDENTI!

PROVA A SBATTERE CONTRO UN GUARDRAIL E IL VOLANTE TI FARA' SENTIRE IL COLPO. O, ANCORA, FINISCI SU UN TERRENO SCIVOLOSO E LE FORZE CHE AGISCONO SUI PNEUMATICI SARANNO TRASFERITE DIRETTAMENTE AL VOLANTE.

PER PERSONAL COMPUTER.

THRUSTMASTER®

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

HARD HARDWARE WARE

SOLO SOFTWARE&CO. TI OFFRE: 1 ANNO DI GARANZIA,
ASSISTENZA TECNICA E MANUALISTICA IN ITALIANO.

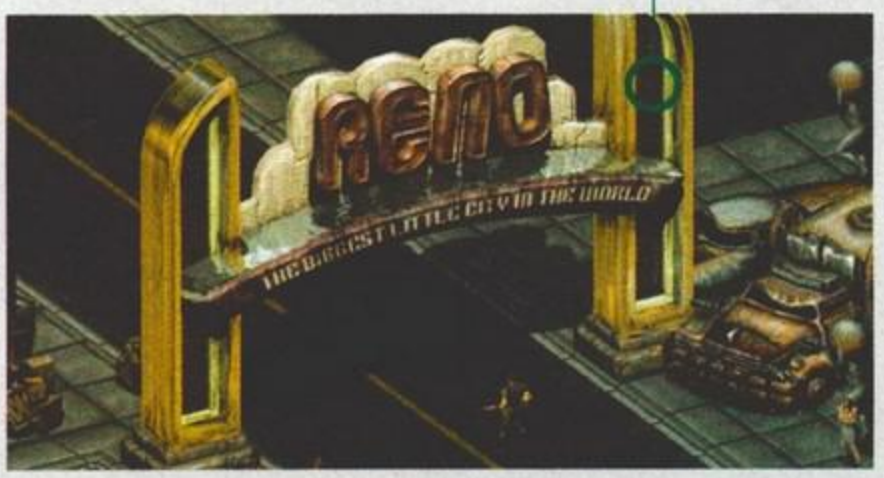
La lotta per la sopravvivenza nel mondo post nucleare non è mai stata così dura...

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

Mi è capitato raramente di rimanere coinvolto in un gioco e averlo sviscerato da cima a fondo per il gusto che dà la soddisfazione di portarlo a termine da vero e proprio videoludomane avvelenato: Fallout è stato uno di questi e non sapete con che gioia ho accolto questo seguito pressoché giunto alla velocità della luce.
A essere ben precisi poi, non è che Fallout 2 sia un vero e proprio seguito, ma è come se si trattasse di un data disk, visto che non sono state apportate migliorie tali da poterlo considerare un sequel a tutti gli effetti.
Chiarito questo concetto di base e comunque stiano le cose, Fallout è stato senza ombra di dubbio uno dei titoli di maggiore successo della scorsa stagione e il secondo capitolo si prepara alla conquista del titolo di RPG dell'anno insieme al cuginetto Baldur's Gate (del quale avete trovato una preview scritta proprio da me sul numero scorso), peraltro prodotto dagli stessi Black Isle Studios.

Molto spesso vi troverete a duellare a mani nude e questo ring ne è la testimonianza: per la gloria? No, per i soldi...

Benvenuti a Reno, la città più deficiente del mondo!



La visuale isometrica rende sempre bene: la linea verde in basso allo schermo indica la possibilità di recarsi in una nuova zona della città senza uscirne.

Anche il futuro post-nucleare avrà la sua bisca clandestina: cercate nei paraggi e vi troverete sicuramente Max...

La mappa del villaggio di Arroyo.

CHI SIAMO? DOVE ANDIAMO?
Il mondo di Fallout è il risultato di una guerra nucleare che nel 2077 ha spazzato via la fisionomia della Terra come noi la conosciamo e ha lasciato spazio a centri deurbanizzati in cui le parole criminalità e fuorilegge sono l'equivalente di due comandamenti. Le leggi le fanno gli uomini.
I soldi hanno acquisito nuovamente il loro potere economico, anche se ogni giorno i superstiti devono lottare per sopravvivere e, dopo la riapertura dei rifugi anti atomici rimasti chiusi per diversi anni al fine di lasciar scemare gli effetti delle radiazioni, la vita è ripresa molto lentamente.
La leggenda le primo Fallout narrava delle gesta di un valoroso uomo appartenente al Vault 13, spedito in giro per le lande desolate alla ricerca di un Chip per la depurazione dell'acqua, che garantirebbe la sopravvivenza della gente del rifugio. E da quella che inizialmente poteva essere una semplice missione di ricerca, la vicenda si è districata in complotti, basi popolate da mutanti che usano gli esseri umani come cavie, confraternite di fanatici, omicidi e tutto quanto di più efferato possa

PROFILO DI UN MANIACO

A prima vista, Fallout può sembrare un gioco molto arcade, ma la componentistica tipica dell'RPG è dannatamente importante e, se non ne siete ancora convinti, ecco nel dettaglio la scheda di un personaggio creato da zero. Le peculiarità principali si riassumono in Forza, Percezione, Durevolezza, Carisma, Intelligenza, Agilità e Fortuna ed è con queste caratteristiche che si assegna un primo tratto somatico al proprio personaggio. L'universo di Fallout mette il giocatore nelle condizioni di affrontare molteplici situazioni e tutte in maniera differente a seconda delle caratteristiche preponderanti: se si tratta di un personaggio con un alto valore di Carisma o Intelligenza, si riuscirà il più delle volte a uscire da situazioni spinose senza dover ricorrere all'uso della violenza. Se il vostro personaggio è un povero deficiente (i valori vanno da 1 a 10 per le abilità base), l'effetto che farà sui propri interlocutori sarà decisamente ridicolo. Un'alta Percezione consente di osservare anche i più piccoli particolari, come trappole od oggetti altrimenti invisibili con un valore basso, nonché di migliorare di gran lunga la probabilità di colpire un bersaglio da una lunga distanza. La Fortuna è un valore difficilmente classificabile: influisce infatti molto sugli incontri casuali che si possono fare durante i propri viaggi e su tante altre piccole variabili delle quali ci si può accorgere solamente giocando...
Nella parte a destra in alto delle caratteristiche base, troviamo un quadro che riassume sommariamente lo stato di salute del proprio personaggio. Qui scopriremo infatti i punti ferita attuali e disponibili, ma anche se il personaggio soffre delle radiazioni o è stato avvelenato: ultima ma non ultima, la lista degli arti danneggiati permanentemente. Quando un arto (una gamba o un braccio) oppure un occhio vengono lesi irrimediabilmente, il vostro personaggio non morirà, ma continuerà il proprio cammino soffrendo della mancanza di un determinato tipo di supporto. Con la vista rovinata non si noteranno più i particolari, con un braccio sforacchiato non si avrà più la stessa precisione nel combattimento e via dicendo.
La parte più in basso descrive tutte le altre caratteristiche fondamentali del nostro eroe, parametri come la classe Armatura (più alta è, maggiore sarà la probabilità di evitare dei colpi dal nemico), il peso massimo trasportabile, le varie resistenze a radiazioni, veleni e amenità simili. Un discorso a parte meritano i punti azione, praticamente il cuore del combattimento. Quando si sta affrontando un avversario, l'azione di gioco cambia dal tempo reale ai turni. Durante il proprio turno, il personaggio ha un numero di punti azione da utilizzare come meglio vuole, considerando che ogni movimento costa un determinato numero di punti (anche ricaricare la propria arma da fuoco). La Sequenza, invece, è la probabilità che il proprio personaggio prenda l'iniziativa durante un combattimento e attacchi per primo: questa voce è calcolata generalmente dalla Percezione moltiplicata per due. L'Healing Rate (velocità di guarigione) rappresenta il numero di punti ferita recuperabili con il passare di una singola unità di tempo: ci vogliono due ore di assoluto riposo per recuperare? Voi recupererete un numero pari alla vostra Healing Rate per ogni unità di tempo passata necessaria.
Veniamo alle ultime due voci riguardanti la scheda del personaggio che sono rispettivamente le Skill e le Perk.
Le Skill sono delle abilità secondarie, calcolate in punti percentuali, che descrivono la probabilità che il vostro personaggio sia in grado di scassinare una porta, riparare un oggetto, rubare ad altri personaggi e via dicendo: all'inizio del gioco vi verrà data l'opportunità di scegliere tre Skill primarie e quando, al passaggio di ogni livello di esperienza, assegnerete i punti a vostra disposizione su una delle tre Tag Skill, questi varranno il doppio.
A chiudere questa scheda abbiamo le Perk, abilità del tutto speciali che influenzano in un modo o nell'altro l'attitudine e l'abilità del proprio personaggio: inutile dire che la mia preferita, e quasi del tutto inutile, è la Bloody Mess, una Perk grazie alla quale ogni nemico morirà nel peggiore e grandguignolesco modo possibile e immaginabile.
Ma ce ne sono molte altre e sceglierne solamente due all'inizio è un'impresa abbastanza ardua...
A chiudere la carrellata abbiamo la voce Karma, che è il parametro secondo il quale venite visti dagli abitanti di ogni città, in base alle vostre azioni, e Kills, che tiene un nefasto conto dei nemici che avete accoppato qua e là.

La vecchia saggia del vostro villaggio: è lei che vi ha scelto come l'Eletto e ha deciso che sarete voi a recuperare il G.E.C.K.

È in situazioni come questa che vorrei avere un lanciarazzi, ma purtroppo tutto quello che possiedo è una semplice mitraglietta. Loro quanti sono? Troppi, e il mio amico Sulik non va molto lontano con il Martello da Guerra...

L'ingresso del tempio di Arroyo, dove dovrete dimostrare di essere degni di ricevere la tuta del vecchio Vault Dweller.

venirvi in mente. Ma alla fine il nostro eroe ce la fa, sventa l'invasione dei mutanti nel suo Vault, lo salva con il Chip e per tutta risposta viene esiliato, con la spiegazione che il suo lungo peregrinare sarebbe da esempio per le nuove leve e che quindi il desiderio di avventura dei giovani avrebbe portato allo spopolamento del Vault. Il nostro eroe, mesto e rabbuiato si allontana dalla gente per la quale ha tanto faticato e comincia a vagare in direzione nord, verso luoghi inesplorati...

NOWHERE ELSE TO ROAM

Fallout 2 riprende le fila del discorso cinquant'anni dopo le gesta del famigerato Vault Dweller. Siamo ad Arroyo, un villaggio tribale posto a nord della corrispondente California settentrionale odierna. Arroyo è il villaggio in cui l'eroe del Vault 13 ha deciso di passare il resto della sua vita dopo l'esilio ed è da qui che ricomincerà il viaggio: gli abitanti sono in pericolo e se qualcuno (indovinate chi?) non andrà alla ricerca del G.E.C.K.

La mappa di gioco. Qui potrete spostarvi da una città all'altra semplicemente cliccando su un cerchio verde (se avete conosciuto precedentemente l'ubicazione...).

(Garden Of Eden Creation Kit), la gente morirà come mosche. Un uomo degno di indossare la divisa della divinità Vault Dweller, custodita gelosamente nel tempio a nord del villaggio, dovrà partire per un lungo e pericoloso viaggio che lo porterà a scoprire il mondo come non l'aveva mai visto, con un solo unico obiettivo ben presente nella mente: trovare il Vault 13 e il G.E.C.K.

BISOGNA RISPETTARE LE REGOLE

In principio, e questo dovreste saperlo più o meno tutti, Fallout avrebbe dovuto utilizzare i diritti per la trasposizione di GURPS, un sistema di regole generico per il gioco di ruolo ideato da Steve Jackson. Alla fine, non mi ricordo se per qualche problema di copyright o per qualche screzio, i programmatori di Fallout rinunciarono alla licenza e riadattarono il sistema di regole di base, anche se l'ossatura principale è rimasta quella di GURPS. Il

DOVE ERAVAMO RIMASTI?

La ricerca del Chip per la depurazione dell'acqua ci aveva portati a scavare nel fango e a far venire alla luce i piani di conquista del Master, una creatura biomeccanica pronta a tutto pur di impossessarsi del territorio circostante al Vault 13 e per utilizzare i suoi abitanti come cavie per esperimenti. Al termine del primo episodio, si poteva scegliere se affrontare direttamente il Master oppure fare detonare una bomba all'interno della base sotterranea della Chiesa dei Seguaci dell'Apocalisse, una setta diabolica. Il finale era comunque sempre quello: al vostro ritorno al Vault, invece di fama e gloria, l'esilio...

2077 + 50 = 2127

Non mi capitava dai tempi dei giochi ispirati ai Forgotten Realms e alla Dragonlance: curare i propri personaggi come se fossero dei figli e importarli nel successivo episodio, mantenendo intatte le caratteristiche che mi avevano fatto sognare. Al termine del primo Fallout ho conservato la directory e tutti i salvataggi, speranzoso che, con il suo seguito, avrei potuto importare il mio vecchio, incacchiatissimo personaggio. E invece i Black Isle Studios hanno deciso di cambiare radicalmente la storia e quindi, essendo l'ambientazione di cinquant'anni successiva al primo capitolo, vi renderete conto anche voi di quanto sia improponibile pensare solamente a un'opzione del genere. Peccato.

Il Maestro del Kamasutra: quando è il momento di tirare l'artiglieria pesante.

proprio personaggio è soggetto a repentini cambiamenti e, insieme a lui, il mondo che lo circonda. Immaginatevi un grande dado virtuale che praticamente viene tirato a ogni vostra azione per determinarne o meno il successo! Comunque sia, le regole rispetto al primo Fallout non sono state cambiate di una virgola, ma sono state implementate delle migliorie notevoli sotto il punto di vista dell'azione di gioco. Prima di tutto, ora il giocatore avrà la facoltà di scegliere, in un determinato punto del gioco, se utilizzare come proprio mezzo di trasporto un residuato che ricorda molto una Chevrolet!

L'intelligenza dei membri che entrano a fare parte del gruppo è stata notevolmente migliorata: in effetti, nel primo Fallout l'impiego di personaggi non giocanti risultava più che altro un palliativo, ma di questa novità parlo più avanti...

Altra grande novità pensata dai programmatori dei Black Isle Studios è la possibilità di modificare le armi esistenti: tra le altre cose, stavo leggendo che alla realizzazione di Fallout 2 ha partecipato anche David Cook, il creatore delle regole della seconda edizione di AD&D (ecco a chi si può dare la colpa se Baldur's Gate avrà un sistema di regole brutto...). Siete stanchi del vostro fucile e volete dargli nuova linfa? Allora perché non inserirci un mirino al laser? Il vostro mitragliatore non vi soddisfa più? Provate ad aggiungerci sopra un lanciagranate e vedrete che spasso...

Anche la mappa di gioco ha subito

Il ponte che da Arroyo conduce al mondo esterno: certo che le immagini statiche di Fallout colpiscono davvero!

La signorina sta tentando di venderci una permanenza nei suoi famosi Bagni dove, ovviamente, non saremo da soli.

INTELLIGENTE E ARTIFICIOSO

Una delle cose in cui sinceramente confidavo di più per questo Fallout 2 era la gestione degli NPC. Gli NPC (Non Player Characters) erano decisamente un contorno e non si riusciva in nessun modo a tenerli in considerazione: troppo autonomi e troppo stupidi. Sebbene anche l'intelligenza artificiale di questo capitolo non brilli, c'è comunque da dire che l'engine pensante degli NPC è stato completamente ridisegnato e che il giocatore può tenerne sotto controllo il comportamento modificando delle variabili che descrivono abbastanza bene l'atteggiamento in battaglia. Perciò potremo decidere se i nostri compagni di viaggio devono essere aggressivi, come devono comportarsi quando feriti e via dicendo: il tutto grazie a un'interfaccia a portata di mouse.

Una bella torcia umana e pile di cadaveri conficcati negli steccati... Un panorama senza dubbio incoraggiante.

un radicale restyling e ora sono accessibili la bellezza di diciotto luoghi differenti, senza contare le sezioni che effettivamente non si possono considerare come luoghi principali. La California vi attende, ma dimenticatevi BayWatch con tette ballonzolanti avvolte da uno strettissimo costume rosso: qui al massimo potrete vedere RadioactiveWatch e dividere le vostre emozioni con zombi, topi giganti, mutanti, gechi e via dicendo...

UNA QUESTIONE DI SCELTE

Una delle peculiarità che ha reso famoso Fallout erano le scelte fatte dal giocatore che andavano a influenzare gli eventi seguenti. In Fallout 2 questo elemento è stato volutamente rimarcato e l'atteggiamento del giocatore porterà a seri mutamenti sia l'ambiente che lo circonda sia l'evolversi della vicenda. Insomma, più di una volta vi ritroverete a dovere effettivamente scegliere quale sia la cosa migliore da fare: con un'azione si può diventare simpatici a qualcuno, mentre con la stessa la vostra testa potrebbe avere un prezzo da qualche altra parte della California...
Se comunque la strada che porta alla conclusione è abbastanza lineare (come del resto succedeva nel primo), nel senso che si può tirare diritti ai punti nevralgici ignorando bellamente tutto il resto, i Black Isle hanno dato un peso specifico notevole ai sub quest che si incontrano durante il cammino e che, vi assicuro, sono davvero un'enormità.
Nel primo episodio di Fallout, la componente tempo giocava un ruolo chiave: se non si riusciva a riportare il Chip al Vault entro un certo periodo, il gioco terminava (anche se a metà strada era data la possibilità di intraprendere un commercio con dei mercanti del prezioso liquido). Si arrivava a una fine prematura anche se non si riusciva a fermare l'avanzata dei mutanti al proprio Vault: insomma, una corsa contro il tempo che è comunque fondamentale per potere godere di alcuni benefici come il recupero delle energie senza dovere ricorrere a medicinali, che sono molto costosi. In Fallout 2, abbiamo tutto il tempo che vogliamo (o quasi), almeno a detta dei programmatori: nessuna scadenza temporale, se non in alcuni passaggi che non vi svelo per non rovinarvi la sorpresa...

MAO

Ho trovato la concessionaria, la macchina ma mi mancano i duemila crediti... Posso fare un finanziamento?

Come in ogni buona metropoli che si rispetti, anche la San Francisco del 2127 ha il suo quartiere cinese. O quello che ne è rimasto...

In Fallout 2 è stata implementata una caratteristica saliente: il sesso. Non a caso vi capiterà di trovarvi, come in questo caso, sul set di un film pornografico.

PC

Che dire di Fallout 2? Che è un grandissimo gioco, decisamente più vasto del primo e migliorato sotto alcuni aspetti. Però, come ha sostenuto lo stesso programmatore durante una chiacchierata con il nostro beneamato Silvestri, non si sono visti cambi sostanziali nell'engine che è rimasto, ahinoi, lo stesso, perciò lento e decisamente grezzo anche nelle animazioni. Insomma, Fallout 2 è da considerarsi una sorta data disk, anche se venduto a prezzo pieno: che fare? Se avete goduto giocando il primo episodio, questo nuovo capitolo non vi deluderà di certo, anche perché reputo che sia da acquistare in ogni caso. Insomma, la stagione degli RPG è cominciata di nuovo e Fallout 2, grazie alla sua enormità, è uno dei potenziali contendenti al trono, sempre che i Black Isle sistemino a dovere Baldur's Gate. Consigliato.

HARDWARE

Per calarsi in una tuta anti radiazioni ed esplorare con tutta tranquillità il mondo di Fallout non dovrete possedere altro che un Pentium di fascia medio bassa (diciamo un P133 con almeno 32 MB di RAM), oramai credo accessibile a tutti. I caricamenti sono decisamente estenuanti, quindi è consigliato riservare una porzione abbondante del proprio hard disk.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE • TOTALE • 91

XENIA
EDIZIONI
PRESENTA

PHOTOSHOP IN 8 ORE

Programmare in HTML & JAVA

Professione GRAFICO

Consigli per giocare e vincere al:
Lotto, Superenalotto - Totogol & Totocalcio

XENIA EDUCATIONAL

Corsi autodidattici con obiettivi specifici. I tuoi.

http://www.xenia.it/digitaly/index.htm
TEL: 02-878511 oppure 0338-4538119

www.tripod.it

12 MB per il tuo sito Internet?

Sì, gratis.

MIXAD

Con Tripod. Creare il tuo sito Internet da oggi è semplice e veloce.
Tripod Italia ti mette a disposizione 12 MB gratuiti per dare spazio alla tua creatività.
Costruire il tuo sito è facilissimo e con QuickPage non hai bisogno di conoscere
alcun linguaggio di programmazione: in 5 minuti le tue pagine saranno
su Internet all'interno di uno dei siti più visitati al mondo. Se invece conosci l'HTML
con ProfessionalPage potrai rendere le tue pagine sempre più sofisticate.

Entra anche tu nella community di Tripod
e lascia il tuo segno su Internet. www.tripod.it

tripod
lascia il tuo segno

Tripod fa parte di LYCOS NETWORK

MOTO RACER 2

La banfa è uno stile di vita, un modus operandi, un'arte di cui ogni membro redazionale è scolaro e divulgatore. Probabilmente all'Electronic Arts hanno seguito qualche corso del Bossetti...

Imbellito da una curva in controsterzo da antologia, colgo l'occasione per ricordarvi che lo Svanoni non ce la fa più e dopo la triste figura rimediata sui go kart inizia anche a banfucchiare un po' meno del solito...

Non si spiegherebbe altrimenti l'uscita di Fifa 99, NBA 99, Need for Speed 3 e Moto Racer 2, tutti titoloni pompati ed esaltati come rivoluzioni videoludiche e in realtà poco più che data disk degli originali. Questa sensazione di deja vu, se sopportabile nel caso dei giochi sportivi, diventa assai più forte in Need for Speed 3 e soprattutto in Moto Racer 2. Le analogie con il primo episodio dedicato alle corse motociclistiche, infatti, vanno ben oltre la naturale evoluzione di un prodotto, al punto tale che più di una persona ha storto il naso

Ed ecco la pioggia. In Amazzonia è facile incontrarla e anche se l'effetto non è bello come quello della neve, non è poi così malaccio. Che poi l'aderenza della moto non cambi se la pista è bagnata è un particolare del tutto irrilevante.

Lo spirito del ganassa non viene mai meno, nemmeno quando i capelli iniziano a imbiancare... questa foto, a proposito di ganassa, mi ricorda una ripresa da elicottero di un passaggio in una recente Parigi Dakar. Il pilota davanti, imbellito dalle telecamere si è esibito in una "penna" da manuale, finendo subito dopo in un crepaccio, sbeffeggiato dall'inseguitore.

Spettacolare immagine che mette in evidenza tutto il dinamismo e la tensione di una gara di cross sulla neve. La moto si sta intraversando e già si avvicinano alcune terribili cunette...

imbruttita dopo qualche schermata vista girare sul Pentium II redazionale. Con questo non sto dicendo che si tratta di un gioco brutto (e il voto a fondo pagina dovrebbe confermarlo), ma semplicemente che sono rimasto un po' deluso visto che ho amato il primo Moto Racer e ho atteso con ansia (forse troppa) questo sequel. Tutti gli appassionati ricorderanno la formula vincente dell'arcade targato Delphine Software: immediatezza, giocabilità e possibilità di gareggiare sia su mezzi stradali sia su fuoristrada. Questa formula non è cambiata e anche in Moto Racer 2 si alterneranno tracciati lisci come tavoli da biliardo e piste piene di gobbe, sconnessioni e salti su cui esibirsi in numeri da veri tamarri. Prerogativa di Moto Racer 2,

QUESTIONE DI SPONSOR

L'anno scorso le moto rappresentate nel gioco della Delphine erano delle Kawasaki e non a caso l'ineffabile Prisco si era gasato non poco (dopo che gliene hanno rubate due, il bamboccio è alla terza Kawa della sua carriera: più fedele di così...). Questa volta la licenza è cambiata, pur non uscendo dalle acque territoriali del Sol Levante, e le moto ufficiali di Moto Racer 2 sono delle fiammanti Yamaha (e qui dovrei gasarmi io per il mio TDR, ma visto che è fermo da due mesi e che in più di un'occasione mi ha mollato per strada, preferisco stendere un pietoso velo di silenzio e non espormi al pubblico ludibrio). Le nuovissime e pepatissime R7 saranno i fantastici modelli stradali, mentre delle rabbiose YZ 500 morderanno il fango nei percorsi fuoristrada. La cura e la precisione dei dettagli dei modelli utilizzati sono davvero notevoli e delle repliche così realistiche non s'erano mai viste.

E LE MINIMOTO?

Ci sono, ci sono, state tranquilli. Il problema, come al solito, sarà farle saltar fuori. Assieme agli altri segreti, infatti, le minimoto costituiscono uno degli aspetti più intriganti del gioco e uno degli stimoli ad andare avanti finendo e vincendo tutti i campionati presenti. Purtroppo sto invecchiando e sono costretto ad ammettere che la versione a tempo da me recensita "has expired" prima che riuscissi a scovare quei dannati microbi a due ruote. È in questi casi che ci si appella ai cheat code, ma barare spudoratamente è troppo facile e non rientra nello stile di TGM. Lo stesso dicasi per lo scaricamento di qualche immagine sui siti caldi della rete (magari pavoneggiandosi poi di aver finito le leghe in una manciata di minuti e di aver scoperto chissà quale segreto). Nossignori, questo non è giornalismo spettacolo, né tantomeno una presa per il sedere, per cui sappiate solamente che vincendo le leghe attiverete la modalità reverse, mirror e vi beccherete le minimoto (tanto sono uguali a quelle dell'anno scorso...).

La scelta dei mezzi è rimasta identica a quella del primo Moto Racer. Forse il riflesso sul pavimento però non c'era.

Grafica spartana, ma discreta funzionalità per l'editor di tracciati. Eccezionale l'inserimento delle curve con una semplice deformazione dell'ovale iniziale (in pratica basta cliccare su un "nodo" e trascinare via la pista dandole forma).

infatti, è la spettacolarità di salti ed evoluzioni che i centauri in tuta imbottita sono soliti effettuare a mezz'aria. Con la pressione della barra spaziatrice i piloti si esibiscono in gesti che hanno reso celebre questo pericoloso sport. Non è difficile, in tal senso, sentirsi emuli di Mc Grath effettuando un "nek nek" d'antologia (il gesto con il quale il pilota finge di scendere dalla moto mentre questa è in volo) o discepoli del Nikazzi dando una "sportellata" al più vicino degli avversari, inabissandosi subito dopo in una pozza di fango. Insomma, tutto il feeling e tutta la spettacolarità del vecchio Moto Racer sono presenti, arricchiti da una veste grafica migliorata e ulteriormente dettagliata. A proposito di grafica va notato che l'aumento di dettaglio e di effetti (le avete viste le riflessioni sulle carenature?) non ha comportato appesantimento nella gestione di quello che appare sul monitor e ciò è indice di un perfezionamento dell'engine di gioco.

La fluidità è sempre buona e la giocabilità si mantiene di conseguenza sempre ad alti livelli. Il gioco è strutturato in due modalità fondamentali: arcade e simulazione. L'unica differenza, prima che qualcuno cominci a dare fuori di matto, è che in modalità simulazione si finisce più facilmente in terra al minimo urto, mentre giocando l'arcade è anche possibile atterrare sulla schiena di un avversario o urtare a duecentocinquanta all'ora un

La battaglia con gli avversari sarà sempre cruenta. Attenti ai contatti perché vi faranno perdere un sacco di tempo. Peccato per quell'ombra così marcata anche con la luce del sole filtrata dagli alberi.

Sfrecciare con questi bolidi su una stradina di campagna non è proprio il massimo della vita, specialmente se il Nikazzi sta arrivando in senso contrario.

Nel bel mezzo del deserto, improvvisamente, sbuca fuori un'oasi e un ponticello di legno consente il passaggio su una pozza d'acqua davvero realistica. È in questa circostanza che, distratto dal paesaggio, mi sono schiantato su una palma.

muretto e subire solo un lieve rallentamento. Come già detto sarà possibile gareggiare sia su moto da cross che su GP replica e ciò potrà avvenire su un circuito singolo o in un vero e proprio campionato. Le leghe basilari sono due (ciascuna riservata a una specialità) e da queste è possibile creare dei campionati misti.
Le ambientazioni di gioco sono cinque: campagna (con stradine decisamente strette e colline che impediscono la visuale); bosco (sicuramente uno degli scenari più belli, specialmente se innevato); deserto (viuzze di villaggi si alternano ad ampi tratti su sabbia); gran premio (curvoni e asfalto in perfette condizioni); foresta amazzonica (con vegetazione fitta e templi Maya a rompere le scatole). Ogni scenario può essere affrontato in diverse condizioni climatiche e ambientali.
L'introduzione degli agenti atmosferici variabili (purtroppo non in maniera dinamica, nel senso che piove sempre nello stesso punto e nello stesso momento) è stata una delle poche innovazioni e finalmente si potranno vedere su schermo gli effetti di una nevicata o la violenza di una bufera equatoriale. Ci sarà, come da tradizione, l'alternanza tra giorno e notte e alcune gare saranno disputate con i fari accesi (moto da cross con il faro? Mai viste). Da segnalare anche la presenza della nebbia. I mezzi disponibili sono sedici (otto per ciascuna specialità). Ogni due ruote è caratterizzata da quattro parametri fondamentali che individuano mediante un diagramma grafico la performance in termini di velocità massima, accelerazione, tenuta di strada e frenata. In base a questi valori la moto dovrebbe risultare più o meno idonea per ciascun tracciato, regalando un pizzico di strategia nella fase pre gara in cui si sceglie il proprio mezzo. In realtà l'essenza arcade prende sempre il sopravvento e basta un po' di pratica per condurre con successo anche pezzi di ferro che sulla carta non meriterebbero due lire.
Le visuali esterne sono tre (cambia soltanto il livello di zoom), mentre quella da dentro è una sola. Quest'ultima è decisamente spettacolare e coinvolgente; tuttavia, si rivela poco funzionale, specie impennando, dato che in tale circostanza non si riesce a vedere nulla e si finisce nove volte su dieci gambe all'aria.
L'impennata era ed è rimasta un elemento fondamentale, dato che consente di guadagnare qualche chilometro in più (cosa tra l'altro assurda).
Come vuole la moda, infine, vi segnalo che Moto Racer 2 supporta in pieno la modalità di gioco multiutente, con possibilità di sfide in quattro su uno stesso PC o in otto con link seriale. In rete è possibile battagliare anche in mille (esempio classico di banfa gratuita...). E l'editor di tracciati? Beh, abituati alla versatilità dei programmi per costruire scenari da shooter in soggettiva c'è il rischio di rimanere delusi, dato che l'editor di MR2 consente solo di scegliere l'ambientazione e di piazzare le curve. In ogni caso non è affatto male ed è semplicissimo da usare, sia nel fissaggio dei check point sia nella realizzazione di tratti ad altimetria variabile.

Effetti di riflessione, particolari tecnici, movimento dei piloti indipendente dal mezzo, queste e altre sono meraviglie di Moto Racer 2.

Stefano "Duspa" Lisi

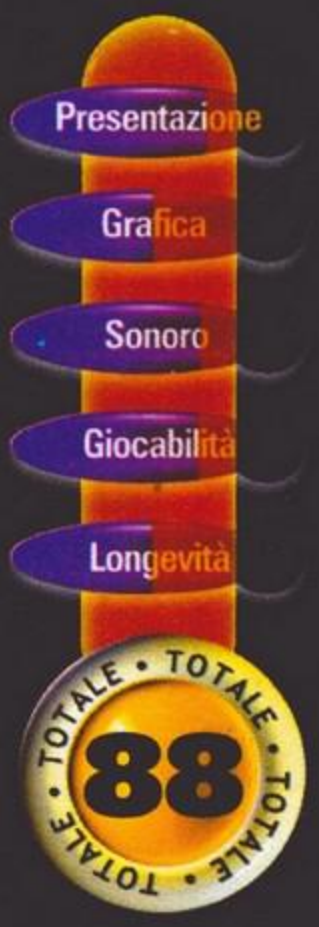
Questa foto da sola dice tutto: moto in derapata controllata che indica spettacolarità e coinvolgimento; lens flare a nastro che indica presenza di effetti grafici e di piccoli tocchi di classe; dodicesima posizione che indica quanto sono brutto.

PC

Un pregio di Moto Racer 2? È immediato e coinvolgente. Un difetto? È uguale al primo. Mi sembra non ci sia altro da aggiungere. L'aspetto grafico è nel complesso più che buono, con texture dettagliate, effetti di riflessione, sfumature e trasparenze che pur non rappresentando un qualcosa fuori parametro sono decisamente ben fatte. La velocità su schermo è notevole e la fluidità si mantiene su livelli accettabili, anche sulle macchine meno potenti. Il clipping è quasi inesistente e la giocabilità ne trae non poco giovamento. Le reazioni delle moto sono un po' brusche, proprio come nel primo capitolo ed è necessario prendere un po' la mano con il comportamento dei mezzi meccanici (soprattutto con le moto da strada). Il feeling con la due ruote è tuttavia grande e ben presto si finisce con l'essere completamente risucchiati nel vortice del campionato.
Sul versante longevità quelli della Delphine hanno giocato due carte importanti: una marea di piste e un editor di tracciati. Mentre riservo qualche perplessità sul numero dei circuiti (finiscono con l'assomigliarsi), un bell'applauso va fatto all'editor, semplice da usare e abbastanza funzionale. Il sonoro fa il suo dovere, pur non primeggiando per originalità e per "cattiveria" (mi riferisco al suono del motore). Inutili le frasi campionate che di tanto in tanto spezzano la monotonia di rombi e sgommate. In definitiva Moto Racer 2 può essere considerato un buon arcade, divertente e facile da usare. Difficile prevedere una "life span": Moto Racer 2 non offre nulla di particolarmente nuovo e molti appassionati potrebbero stancarsi anche a causa della scarsa profondità di gioco. Provare prima di acquistare.

HARDWARE

Come forse ho accennato precedentemente, Moto Racer 2 supporta una valanga di configurazioni e risoluzioni grafiche, in modo da soddisfare le esigenze di qualsiasi bambozzo. Si passa, scegliendo tra cinque livelli di dettaglio, da una 320x280 in finestra a una lussureggiante 1024x768 a tutto schermo.
Per giocare in tutta tranquillità dovrebbe bastare un bel Pentium 166 con acceleratore grafico. Per godere dell'alta risoluzione e del maggior dettaglio grafico, sarebbe invece opportuno buttarsi su un Pentium II sempre con acceleratore grafico, magari di seconda generazione. Per il resto valgono le solite raccomandazioni: 32MB di RAM, lettore 8x, scheda sonora compatibile Direct Sound, Windows 95, un computer...



VIDEOGAMES, GIOCHI DI RUOLO, COMPUTER, GIOCHI DA TAVOLO, PLAYSTATION, TRIDIMENSIONALE, INTERNET...

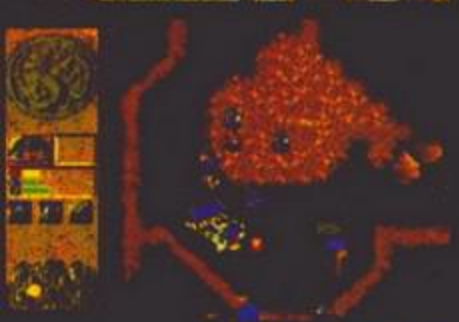
POWER KAOS

GENNAIO 1999
LIRE 8.500
01
ANNO IX

TENCHU vs. NINJA:
I Guerrieri dell'Ombra a confronto

AD&D:
Avventure nei Reami

GRIM FANDANGO:
Avventure nel regno dei morti



CLAN WARS & SEVEN YEARS WARS:
Alla conquista dell'Antico Oriente dei samurai e degli shogun tra miniature e PC

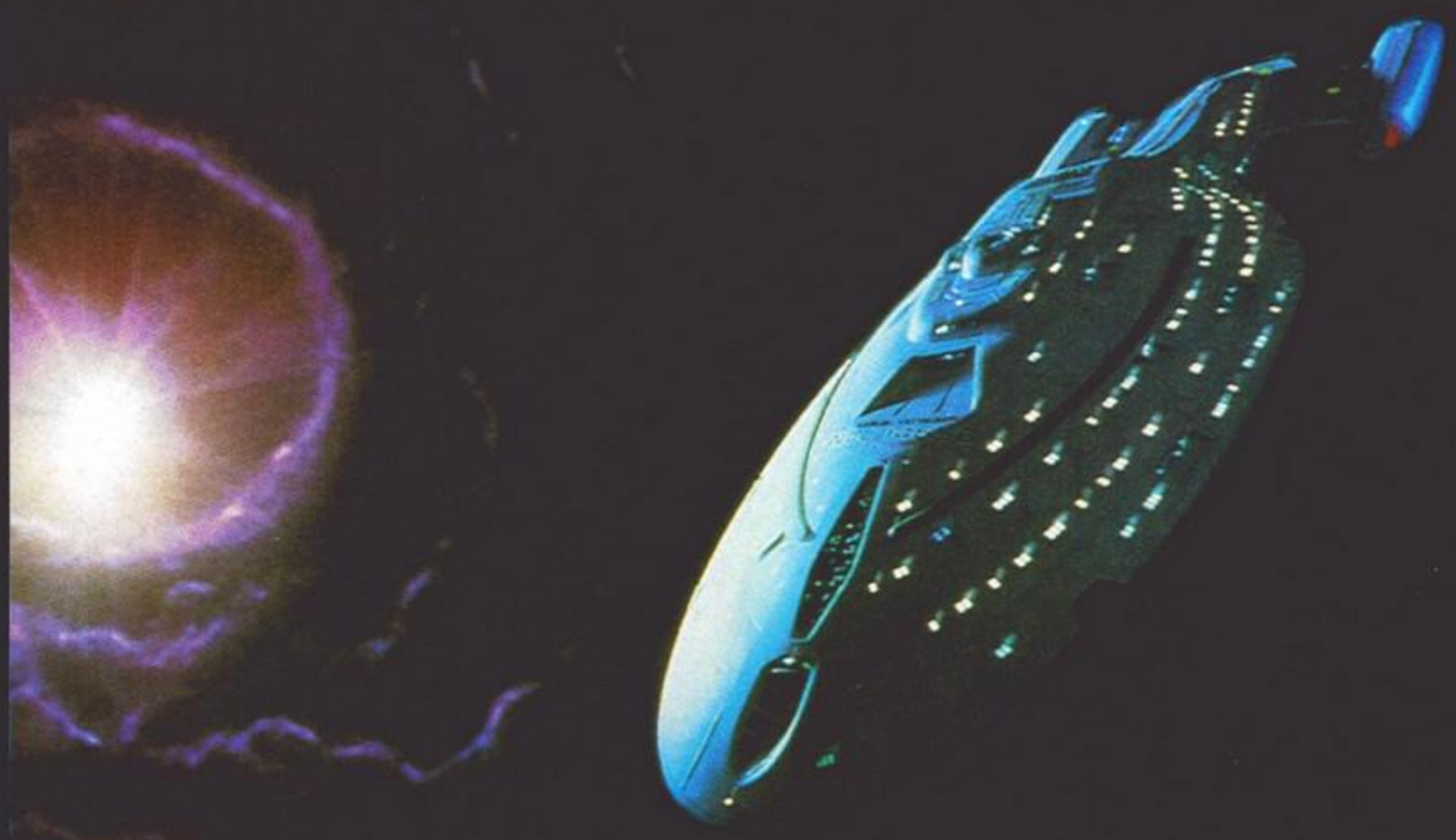
KEN IL GUERRIERO:
I 'sacri e divini colpi inutili'

NEXUS

www.nexusgames.com

SPECIALE: STAR TREK

Tutti i giochi per PC passati, presenti e futuri
I nuovi giochi di ruolo e da tavolo
Star Trek Insurrection
Tutti i migliori siti Internet



A GENNAIO NELLE EDICOLE E NEI MIGLIORI NEGOZI

Abbonati subito inviando un vaglia di L. 84.000: risparmierai 18.000 lire e avrai un fantastico gioco* Nexus in omaggio!

*A scelta tra Ken il Guerriero, Shadowrun e Lex Arcana.

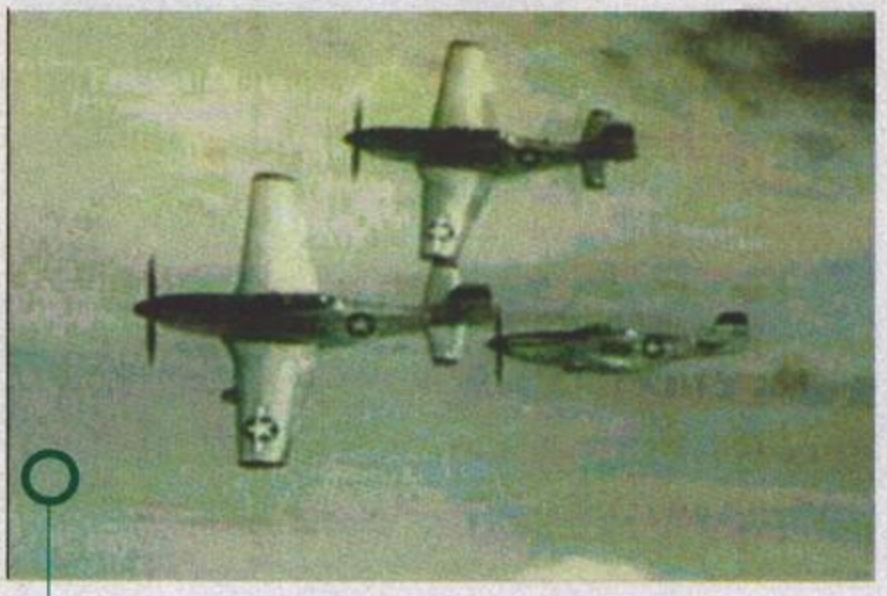
Nexus Editrice Srl, Via Rosmini 16, 55049, Viareggio (LU)

WWII FIGHTERS

Caschetto di cuoio, occhialoni, sciarpa e via, si torna nell'azzurro del cielo europeo del 1944!

A volte ci si trova coinvolti in scontri aerei di proporzioni davvero ragguardevoli. Sono le situazioni più pericolose, perché si finisce sempre per essere impallinati da dietro mentre si dà la caccia al proprio obiettivo.

Negli ultimi mesi la Seconda Guerra Mondiale ha ricevuto parecchie attenzioni dalle case di software: dopo il grandioso European Air War della MicroProse e il pur bello Combat Flight Simulator della Microsoft, è finalmente arrivato anche l'atteso prodotto targato Jane's a completare la triade simulativa che si sfida a colpi di mitragliatrice in questo periodo natalizio.
Premesso che per quanto riguarda i giochi precedenti mi trovo in pieno accordo con il Barone (anche se a parer mio il divario qualitativo tra i due è più ampio), e premesso che ritengo WWII Fighters inferiore, seppur di poco, al gioco della MicroProse, vediamo di spiegare il perché e il percome di questa gloriosa simulazione dei cruenti scontri aerei che avvennero sopra le Ardenne nel periodo dalla fine del Dicembre 1944 all'inizio del Febbraio 1945.
Come in tutti i prodotti targati Jane's (che, per chi ancora non lo sapesse, è la bibbia delle pubblicazioni militari del pianeta) la prima cosa che colpisce è l'assoluta completezza della documentazione e l'incredibile cura e attenzione posta nella programmazione dell'interfaccia; quest'ultima è un vero e proprio museo multimediale di incredibile qualità, nel quale ci si può muovere ascoltando alcuni famosi pezzi musicali degli anni della guerra, una vera delizia per le orecchie. Magari sarebbe stato più bello un ambiente 3D dove aggirarsi, ma con la grafica statica la qualità delle immagini è sicuramente maggiore.



Un terzetto di P-51D scivola d'ala e si lancia in battaglia. Fa una certa impressione pensare che tutti gli abbattimenti che si vedono nei filmati sono reali e che in quegli aerei c'erano dei piloti non simulati, che ci hanno lasciato la pelle.

Combattere utilizzando la visuale interna è praticamente impossibile: qui mi sto incrociando da vicino con un P-47 nemico, dopo una raffica di mitragliatore piuttosto inutile...

Visitando questo museo potremo sapere di tutto su quanto simulato nel gioco: troveremo infatti dettagliati testi e stupendi filmati d'epoca a illustrarci ogni singola cosa. I sette aerei simulati, la storia della Battaglia delle Ardenne, la spiegazione dettagliata del funzionamento delle mitragliatrici del vostro P-51D... ogni cosa è descritta abbondantemente e con una dovizia di particolari che, se per i più rappresenterà un'inutile prolissità, per gli appassionati è come manna dal cielo.
Tutto questo è però il contorno, visto che questo è un simulatore: e allora simuliamo! Le possibilità a nostra disposizione sono quelle classiche: la missione singola, la campagna, l'editor di missione, l'addestramento e il volo veloce.
Per quanto riguarda il primo aspetto, le missioni sono 20, tutte ambientate nel periodo temporale indicato, e permettono di farsi un'idea di quanto si può trovare nella campagna. Quest'ultima è molto curata e approfondita, anche grazie alla presenza degli 'attivatori', delle funzioni che, all'accadere di determinati eventi, ne fanno avvenire altri, generando una cascata di conseguenze che, invariabilmente, porta a effetti letali nei vostri confronti. Durante la campagna dovremo ripercorrere la storia dello scontro nelle Ardenne, magari cercando di cambiarla casomai dovessimo scegliere di volare sotto le insegne della Luftwaffe.
Interessante è l'editor di missione, che permette di specificare ogni singolo elemento e anche di usare i già nominati attivatori, anche se è forse un po' troppo caotico. Per quanto riguarda la scuola di volo posso solo dire che sui gioielli degli anni '40 il difficile non era eseguire

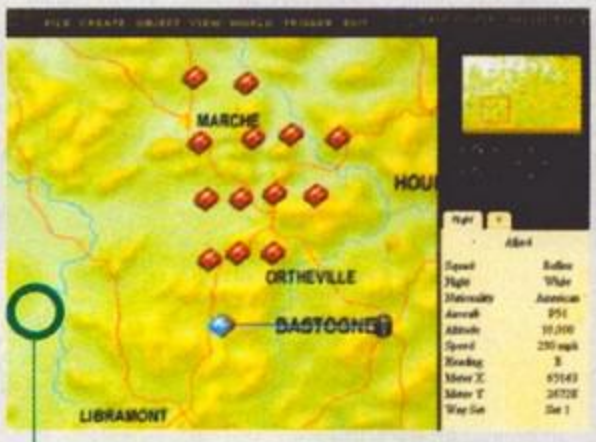
Lo splendido museo multimediale, con tanto di colonna sonora swing, dove riposano i gioielli simulati in WWII Fighters. Qui vediamo il mio sempiterno amore, l'inarrivabile Supermarine Spitfire. Ah...

Fatevi un'idea della rappresentazione delle città, assolutamente la solita storia. Le texture del terreno, poi, non mi sembrano particolarmente impressionanti.

LA BATTAGLIA DELLE ARDENNE

All'approssimarsi del Natale del 1944, le armate alleate stavano marciando su più fronti verso il cuore della potenza nazista, senza incontrare praticamente più resistenza. I generali americani ritenevano il nemico in ginocchio, ma si sbagliavano: l'Alto Comando tedesco lavorava da mesi, di nascosto, per ricostruire la potenza bellica della Germania, specialmente delle sue forze aeree. In quel periodo, infatti, la Luftwaffe era numericamente più forte che mai. Il 16 Dicembre 1944, nella foresta delle Ardenne, ebbe inizio un attacco a sorpresa tedesco, che colse praticamente impreparati gli alleati e riuscì a sfondarne le linee in numerosi punti, lungo un fronte di un'ottantina di chilometri. L'aeronautica alleata era costretta a terra da un furioso maltempo e, senza il supporto dal cielo, le truppe di terra erano obbligate a ripiegare. La disfatta sembrava imminente quando, miracolosamente, la mattina del 24 Dicembre il tempo volse improvvisamente al bello: più di 900 aerei alleati si alzarono in volo per contrattaccare le posizioni tedesche. Era il momento di mettere alla prova la nuova Luftwaffe, i cui nuovi, giovani piloti si rivelarono però troppo inesperti per reggere il confronto con i veterani alleati: in un singolo giorno i tedeschi persero 174 velivoli, per non menzionare i tremendi danni inflitti alle loro forze terrestri. Nei giorni seguenti, con l'offensiva dell'Asse bloccata, la Luftwaffe tentò il tutto per tutto: il 1 Gennaio 1945 i suoi velivoli partirono all'attacco, combattendo per tutta la giornata. Al tramonto erano 200 i caccia alleati schiantatisi al suolo, ma erano ancora di più quelli tedeschi: 300 aerei e 215 piloti non fecero mai più ritorno alle loro basi e le forze aeree della Germania nazista videro sfumare per sempre il loro sogno di supremazia nei cieli. Perso lo scontro aereo, quello terrestre era segnato: poche settimane bastarono agli alleati per schiantare la resistenza della Wermacht. Il 27 Gennaio la linea del fronte era già ritornata nella posizione precedente all'offensiva: l'ultimo colpo di mano di Hitler era fallito.

le manovre base, quanto il diventare dei maestri nei duelli aerei, e qui non ci sono lezioni che tengano: l'esperienza si conquista a furia di fori di proiettile nella fusoliera. Le missioni veloci si spiegano da sole.
Jane's, insomma, non si smentisce e mette a nostra disposizione tutte le opzioni desiderabili: l'unica cosa che non capisco è perché non hanno chiamato questo titolo 'Battle of the Ardennes', visto che lo scenario presente è questo e visto che tra i 'WWII Fighters' rientra anche lo Zero giapponese, che qui decisamente non c'è. Sedendoci al posto di pilotaggio (diverso da aereo ad aereo, ovviamente) e sollevando il carrello da terra si notano subito le nuvole che fluttuano nel cielo: come già in IAF, anche qui si tratta di una



L'editor di missione del prodotto è sufficientemente funzionale, nel senso che non si arriva mai a imprecare per creare qualcosa. Le opzioni a disposizione, inoltre, sono decisamente complete.

Ahi ahi... il nostro Lightning non ha fatto certo una bella fine, anche se a mia discolpa posso assicurarvi che la colonna di fumo che si leva in lontananza proviene dai resti del ponte che dovevo distruggere: missione compiuta, anche se a costo della vita!

CAVALLI DI RAZZA

Tutti i velivoli sui quali dovrete mettere alla prova la vostra abilità sono degli autentici purosangue dei cieli, per cui ho pensato bene di presentarvi uno per uno almeno quelli dello schieramento alleato, introducendoli come si conviene a dei pezzi di storia con le ali come questi. Dopo avervi ricordato che nel gioco trovate anche quattro aerei tedeschi (il Bf-109G-6, il Me-262A-1a e il FW-190A-8), andiamo a incominciar...

LOCKHEED P-38 LIGHTNING

Quando entrò in servizio, nel 1939, il P-38, primo velivolo militare progettato dalla Lockheed, rese obsoleti tutti gli altri caccia esistenti. Progettato in risposta a una specifica della US Army, questo magnifico velivolo era in assoluto il caccia più veloce esistente, come pure quello con maggior raggio d'azione, e tale restò per la prima parte del secondo conflitto mondiale. I piloti tedeschi, che lo riconoscevano immediatamente per via della sua inconfondibile sagoma con l'alloggiamento centrale per il pilota e le due fusoliere con doppi timoni di coda (precursore del Vampire), impararono ben presto a temerlo. Il P-38, con il procedere del conflitto, venne destinato alla scorta dei bombardieri durante le loro incursioni sulla Germania nazista, proprio grazie alla sua autonomia, ed ebbe inoltre modo di dimostrare la sua abilità nell'attacco al suolo, divenendo un superbo cacciatore di carri. Proprio questo suo ruolo vi interesserà maggiormente, nelle vostre missioni.

NORTH AMERICAN P-51D MUSTANG

Il sogno di ogni pilota: il Mustang è stato decisamente l'aereo più potente, veloce e resistente che abbia solcato gli infiammati cieli del mondo durante la seconda guerra

mondiale. Di creazione americana ma inizialmente sviluppato per l'Inghilterra, che poi ne creò una propria versione dotata di motori Rolls Royce, il Mustang entrò nella storia con la versione P-51D dell'USAF, un velivolo eccezionalmente robusto e potente, votato alla pura intercettazione, in grado di affrontare qualsiasi avversario uscendone vincitore. Ben presto sulle sue ali vennero installati dei serbatoi supplementari, in grado di permettergli di scortare le fortezze volanti verso i loro bersagli. Stare seduti al posto di pilotaggio di questo gioiello è una delizia, anche grazie al suo tettuccio con ampia visibilità (quasi un antesignano di quello dell'F-16).

REPUBLIC P-47D THUNDERBOLT

Un motore con intorno dei pezzi per farlo volare: questa potrebbe essere una buona definizione del P-47D, uno degli aerei con più forza bruta della Seconda Guerra Mondiale. Il suo primo volo avvenne nel 1941 e quando due anni più tardi il velivolo arrivò in Europa i suoi futuri piloti non ne furono molto entusiasti: effettivamente, l'aspetto goffo e tozzo dell'aereo lasciava presagire una maneggevolezza decisamente scadente. Ben presto però tutti capirono che così non era: grazie al suo potentissimo motore, il Thunderbolt poteva accelerare con estrema rapidità e manovrare per portarsi in coda al nemico e scaricargli addosso la potenza delle sue otto mitragliatrici Browning calibro .50. Molti assi della caccia hanno volato sul P-47D, che era tra l'altro anche un eccellente bombardiere: non contento di abbattere oltre 4.000 velivoli nemici, distrusse anche un'impressionante quantità di materiale bellico di terra dell'Asse, risultando un elemento chiave nella vittoria alleata.

SUPERMARINE SPITFIRE MkIX

Ricordate quella storia del 'mai così tanti hanno dovuto tanto a così pochi'? Beh, lo Spitfire è uno dei due casi (l'altro sono gli Azzurri ai mondiali dell'82): questo aereo infatti respinse praticamente da solo il violento assalto della Luftwaffe all'Inghilterra del 1940, ponendo così le basi della futura sconfitta di Hitler. Il suo dominio nei cieli era assoluto: lo Spitfire poteva salire più velocemente e virare molto più stretto di qualsiasi aereo nemico, e anche quando i nazisti svilupparono nuovi velivoli lo Spit venne dotato di un nuovo motore e di nuovi armamenti, che gli permisero di restare sempre superiore ai suoi antagonisti. Dotato di una linea molto elegante e di una mortale potenza, lo Spitfire può essere visto come la bella e la bestia della Seconda Guerra Mondiale, anche se i piloti tedeschi, quando gridavano 'Achtung Spitfire!', probabilmente ne temevano molto di più il secondo aspetto.

Chissà perché ma io arrivo sempre a duellare fronte a fronte, invece che nella più comoda posizione alle ore 6. E così alla fine vengo sforacchiato per benino... come in questo caso...

delizia per gli occhi, dal momento che sono di gran lunga le migliori che io abbia mai visto. Se avete volato in vita vostra, sapete benissimo quale aspetto hanno le nuvole: beh, qui ci andiamo molto, molto vicino, anche se ancora voglio vedere una bella formazione temporalesca, che magari influisca pesantemente sul comportamento del velivolo.
Nuvole a parte, la grafica è di ottima qualità per tutto quello che vola e invece sorprendentemente meno buona per tutto il resto: le texture del terreno mi sembrano decisamente mediocri (con solo qualche pinetto qua e là...), mentre quelle delle città sono le solite, rettangoli su texture: mi unisco al grido di dolore del Boss, possibile che non si possa fare di meglio???
I modelli di volo sono abbastanza fedeli; l'aereo si comporta bene, anche se forse risponde fin troppo prontamente ai comandi, e stalli, viti e scivolate d'ala mi sembrano abbastanza realistiche. La pecca di fondo è che secondo me le cose sono un po' troppo semplificate, anche al livello più realistico (ce ne sono cinque), ma forse ciò dipende dal fatto che sono sette gli aerei simulati: uno solo (magari lo stupendo Spitfire) avrebbe forse garantito un maggior grado di precisione e dettaglio?

Un altro fattore da considerare è che in questo titolo i programmatori non si sono dovuti occupare solamente degli scontri aerei, visto che nel corso delle missioni ci troveremo ben più di una volta impegnati in attacchi al suolo, magari contro stazioni ferroviarie o convogli corazzati (storicamente corretto, tutto ciò, visto che i caccia passavano buona parte del tempo a mitragliare per terra...); inoltre non posso non far notare che simulare uno Spitfire e un Me-262 (il primo reattore della storia) in uno stesso prodotto, pone di fronte a difficoltà secondo me insormontabili, visto il diverso comportamento di un aereo a elica e di uno a reazione, che hanno per forza di cose imposto alla squadra di sviluppo di dover rinunciare a un livello di realismo assoluto.
Voglio segnalare, perché veramente ben fatte, le comunicazioni tra i piloti, che sono molte e trasmettono la concitazione del combattimento. I piloti stessi, poi, sono abbastanza intelligenti nei loro comportamenti, anche se quelli nemici, chissà perché, mi sembrano sempre molto più bravi dei miei compagni di volo. Niente che un maestro del volo non possa sistemare, comunque, anche se quando ci si trova impegnati in qualche duello con molti aerei coinvolti diventa davvero difficile tenere sempre libera la nostra coda, con il risultato che molto spesso si finisce sforacchiati. Ma in fondo è questo il bello, no?
Ultima annotazione per l'unica incongruenza storica presente in WWII Fighters; disporremo infatti di numerosi aiuti 'elettronici' durante il combattimento, come una freccia che indica la posizione del bersaglio, un riquadro che lo identifica e la possibilità di ottenere una sua vista ingrandita in un apposito pannello: se da un lato non posso negare che ciò rappresenta quasi una violenza alla storia, dall'altro devo ammettere che questi 'trucchetti' risultano incredibilmente comodi quando ci si trova con un paio di caccia nazisti che ci sono in coda.

Un panzer tedesco avanza verso le linee alleate in uno dei molti splendidi filmati che farciscono questo simulatore di volo. Per tutti gli appassionati di storia un motivo in più per l'acquisto!

A bordo del primo reattore della storia sfrecciamo veloci vicino al suolo. Notate i riflessi del sole delle ali... ah, che gran bella cosa la 3Dfx!

In fondo per avere il realismo assoluto dovremmo rinunciare anche alle visuali esterne e accontentarci di stare negli angusti posti di pilotaggio che si vedono nelle fotografie... mi chiedo come fosse possibile combattere con tutta quella roba davanti agli occhi!

Davide Solbiati

L'interfaccia di gioco è forse l'elemento meglio curato dell'intero programma, e non so se questo sia poi un elemento propriamente positivo. Qui, comunque, possiamo vedere una mappa della battaglia delle Ardenne.

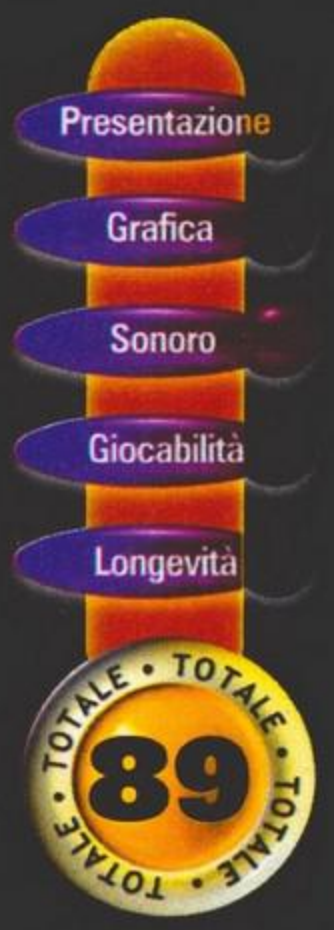
La grafica del cielo è sensazionale quanto non lo è quella del terreno... trattandosi di un simulatore di volo, direi che tirando le somme il bilancio è decisamente positivo. Guardate le nuvole!

PC

La mole di lavoro che c'è dietro a questo titolo è innegabile; tralasciando il discorso sulla documentazione, che per Jane's non è certamente un problema, c'è da dire che la ricostruzione della storica Battaglia delle Ardenne è molto ben curata, dal momento che in questa simulazione ci dovremo occupare tanto della supremazia aerea quanto degli attacchi al suolo.
Come già detto nel corpo dell'articolo ritengo soddisfacente il modello di volo, anche se forse i più esigenti storceranno il naso; credo però che i diversi livelli di realismo presenti possano venire incontro alle esigenze di ciascuno.
Graficamente parlando non posso dirmi molto soddisfatto: se il cielo è un'autentica meraviglia, tanto per gli elementi naturali quanto per gli aerei, il terreno mi ha invece davvero deluso, visto che altri titoli in circolazione offrono un livello di dettaglio e di varietà delle texture decisamente maggiore. Anche la velocità del motore grafico, piuttosto stranamente, non mi ha convinto del tutto, ma di questo ne parlo nel box dell'hardware:
Dove questo titolo perde il suo dogfight con European Air War, però, è nel campo dell'azione di volo pura e semplice: i duelli aerei di WWII Fighters sono molto belli e coinvolgenti, ma a parer mio si collocano un paio di gradini sotto a quelli del titolo MicroProse. Questione di gusti, certamente, sono pronto a scommettere che molti piloti preferiranno il titolo Jane's, perché la differenza non è poi così grande.
WWII Fighters è un prodotto molto bello, con una mole di dati imponente, moltissime opzioni molto dettagliate a nostra disposizione e un modello di volo che si comporta più che egregiamente in tutte le situazioni: se volete lanciarvi nei cieli delle Ardenne per rivivere la storia rappresenta una scelta molto buona, ma sappiate che c'è di meglio in volo.

HARDWARE

Sul mio 233 MMX con Voodoo 2 (che fa girare Grand Prix Legends in 800x600 al dettaglio massimo a 25 fps) WWII Fighters scatta, ma ritengo che l'entry level di oggi (un P2-300) possa fornire prestazioni ottimali, ovviamente con l'ausilio dell'accelerazione 3D. Ciò nonostante il motore non è certo un capolavoro di programmazione, anche considerato il fatto che su un paio di computer mi ha dato parecchi problemi. Raccomando l'utilizzo di una buona scheda audio per apprezzare tanto l'ottima musica quanto gli stupendi effetti e di un joystick analogico per controllare a dovere il proprio rombante aereo. Nessun problema di configurazione particolare.



FRAG MASTER

L'AZIONE DI GIOCO?

ESPLOSIVA!!!

- IDEALE PER L'UTILIZZO CON TUTTI I GIOCHI IN SOGGETTIVA
- INTUITIVO CONTROLLO A 2 MANI E PRESA CONFORTEVOLE
- CONTROLLO A 4 ASSI DI MOVIMENTO
- 4 GRILLETTI E 6 PULSANTI
- SOFTWARE THRUSTMAPPER INCLUSO
- PROGETTATO PER WIN 95/98

THRUSTMASTER

Software&co

via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

HARD WARE
HARDWARE

SOLO SOFTWARE&CO. TI OFFRE: 1 ANNO DI GARANZIA,
ASSISTENZA TECNICA E MANUALISTICA IN ITALIANO.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

Per la prima volta nella storia dei simulatori, una software house propone due pacchetti al prezzo di uno, per giunta offrendo la possibilità del multiplayer incrociato. Il tutto, con ottimi risultati.

Via, verso la tempesta, verso il pericolo, verso il carisma...

Le montagne sono un po' squadrate, non c'è che dire, ma abbiamo visto di peggio.

Se vi accostate a questo articolo avendo già avuto modo di leggere la preview di Delta Force, conoscerete già una discreta quantità di aneddoti sulla mia situazione mentale di una settimana fa. In questo momento, sono passati esattamente sei giorni e, come consuetudine vuole, a meno di 30 ore dalla mia partenza per una corroborante vacanza caraibica sono del tutto sfatto, probabilmente come mai sono arrivato prima d'ora. Lo so che a voi non fregherà niente, pertanto chiudo in battuta secca le lamentele e mi cimento nella recensione, constatando come in questo mese abbia avuto modo di disseminare qua e là alcune riflessioni sul mondo dei videogiochi, riflessioni che in questo momento non mi sorreggono assolutamente ad approcciare l'articolo con una divagazione sul tema.

Questo è il cockpit dell'F-16, i cui indicatori contengono informazioni fondamentali per la gestione del velivolo.

Abbiamo attivato la visuale notturna, solo che di giorno non risulta granché utile.

La Novalogic è una software house assai apprezzata dal sottoscritto per un particolare: si tratta di una società che sa come comportarsi con la stampa. Durante le fiere, le sue press release sono sempre le più approfondite, non è mai capitato di recensire un suo gioco senza manualistica a corredo e via di questo passo. Riguardo a quest'ultimo punto, mi preme sottolineare come il manuale di un prodotto venga regolarmente scritto due o tre mesi prima del completamento di quest'ultimo, ciò nonostante capita spesso che i redattori debbano compiere dei veri salti mortali per scoprire tutte le caratteristiche del gioco, avendo a disposizione solamente un misero readme. Ritornando alla Novalogic, i suoi prodotti si sono sempre contraddistinti per un'impostazione prettamente arcade, a tutto beneficio della giocabilità; ciò malgrado, non ricordo di avere mai attribuito uno Star Player ai loro titoli, i quali mi sono sempre sembrati un po' "semplificati", soprattutto nell'ambito dei simulatori di volo.
In questa recensione parlerò sia di F-16 sia di Mig-29 Fulcrum, due titoli che vengono venduti nella

Alcuni oggetti tridimensionali sono realizzati benino, ma questi sono francamente obbrobriosi.

SI ARI

Il velivolo è realizzato in maniera eccellente: da questo punto di vista, i titoli della Novalogic si sono rivelati ai vertici della categoria.

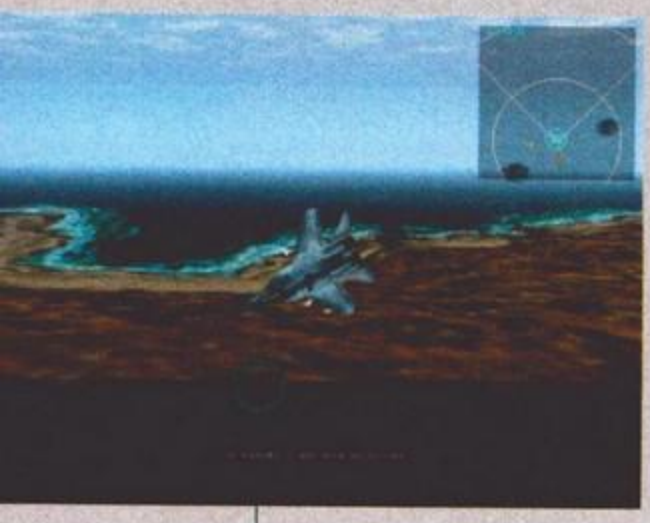
Per rendere la visuale un po' più chiara è possibile disattivare momentaneamente i pannelli principali, cosicché vi sia un maggior spazio per la rappresentazione dell'orizzonte.

Esclusivamente per i tifosi, il Barone si è cimentato nella manovra Cobra, in cui il Mig-29 eccelle.

stessa confezione; le similitudini sono più che evidenti, dal momento che entrambi si avvalgono dello stesso engine e della medesima interfaccia. Inoltre - innovazione assoluta nel mondo dei videogiochi - è possibile collegare i giochi fra di loro, aggiungendo eventualmente anche F-22, per ottenere la prima vera campagna globale della storia. La possibilità di pilotare aerei differenti fra amici è a dir poco esaltante, poiché il Mig-29 e l'F-16 entrano in concorrenza diretta fra di loro. A dire il vero, l'F-22 è un po' troppo forte per tutti, ma le possibilità messe a disposizione del giocatore sono innumerevoli; fra l'altro, la Novalogic propone il suo servizio multiplayer su Internet, in modo da offrire a chiunque un'esperienza assolutamente unica. Le sequenze introduttive dei due titoli sono eccellenti e contribuiscono a ricreare una discreta atmosfera, oltre all'ansia di cimentarsi in qualcosa in prima persona.. Giunti nella schermata principale, la cosa migliore da fare è quella di affidarsi alla sezione Quick Missions, che contiene innumerevoli missioni di addestramento, con tanto di parlato dell'istruttore che ci illustrerà i punti salienti dell'azione. Come ci si può aspettare da prodotti di questo genere, l'immediatezza la fa da padrona e sono necessari non più di trenta minuti per padroneggiare tutti i comandi. Contrariamente a quella che sembra ormai una prassi consolidata, i pannelli multifunzione non sono relegati a intere pagine, bensì vengono rappresentati unicamente nel cockpit, il quale diventa dunque l'unico strumento (oltre all'HUD) per ottenere dati sulla situazione. Mediante il tastierino numerico è simulata la visuale del pilota, mentre questi abbassa la testa per leggere un particolare strumento; personalmente trovo più efficiente il metodo utilizzato dai DiD, ma anche in questo caso i risultati sono più che buoni. Considerate, inoltre, che sia l'F-16 sia il Mig-29 non dispongono di chissà quale strumentazione, pertanto i dati necessari vengono letti nel giro di un batter d'occhio. Inoltre, anche l'HUD fa la sua parte, mentre la finestrella in alto a destra, attivabile opzionalmente, consente di tenere sotto controllo tutti i velivoli e tutte le unità di terra rilevate dal radar. A proposito di radar: chiaramente, i due velivoli non si assomigliano più di tanto, ma quello che conta è che il giocatore ha a disposizione dei comandi molto semplici per sfruttare al meglio gli strumenti del suo caccia, fra cui il rilevatore termico che consente una ridottissima emissione di segnali. Diciamo che rilevare i bersagli è assolutamente facile, essendo addirittura prevista l'opzione di rendere del tutto automatico il processo di creazione di una lista di tiro. In seguito, è sufficiente scorrere fra le unità rilevate e procedere eventualmente ad abbatterle. Detto così sembra semplice... e in effetti lo è! Chiunque, con i titoli della Novalogic, può ottenere parecchie soddisfazioni nel giro di brevissimo tempo, poiché i simulatori sono progettati appositamente per coloro che non vogliono impazzire fra decine di comandi e sequenze prestabilite.
Ciò non significa che il realismo va a farsi benedire, dal momento che il modello di volo si è dimostrato più che soddisfacente; addirittura, nel caso dell'F-16 è prevista un'opzione che, se attivata, rende il velivolo molto meno ingestibile: nel caso di alcune manovre che eccedono i limiti strutturali dell'aereo, si rischia seriamente di finire a picco. Rispetto ai precedenti titoli della Novalogic, questi mi hanno soddisfatto abbastanza dal punto di vista della veridicità; infatti, malgrado sia estremamente semplice prendere di mira qualcosa e tirargli dietro un paio di missili, avere la meglio degli avversari è tutt'altro che un'operazione scontata. Certo, il livello dell'intelligenza artificiale non è all'altezza dei piloti più smaliziati, tanto è vero che nel giro di quattro e quattr'otto ho abbattuto non so più quanti nemici, tuttavia mi pare che i programmatori abbiano raggiunto un ottimo compromesso fra immediatezza e difficoltà.
È proprio l'impostazione arcade del

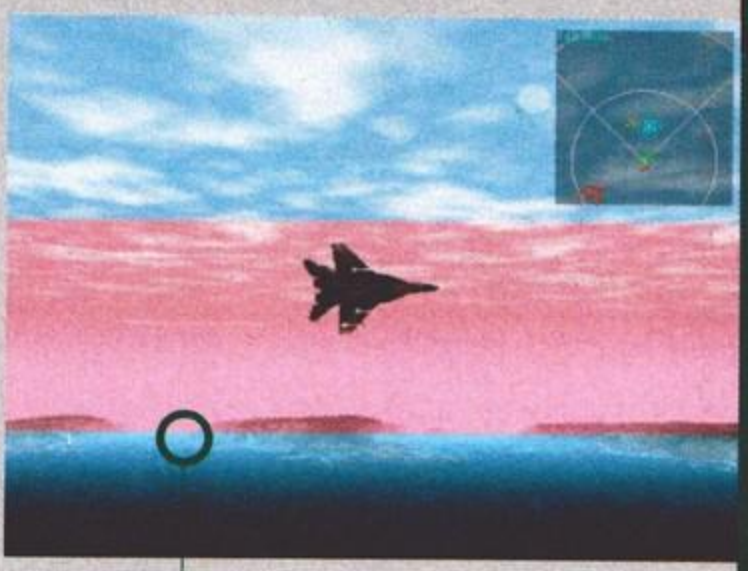
Notate la strepitosa realizzazione del MIG-29: veramente notevole!

Quelle montagne bruciate non sono molto realistiche: meglio consolarsi con il cielo...



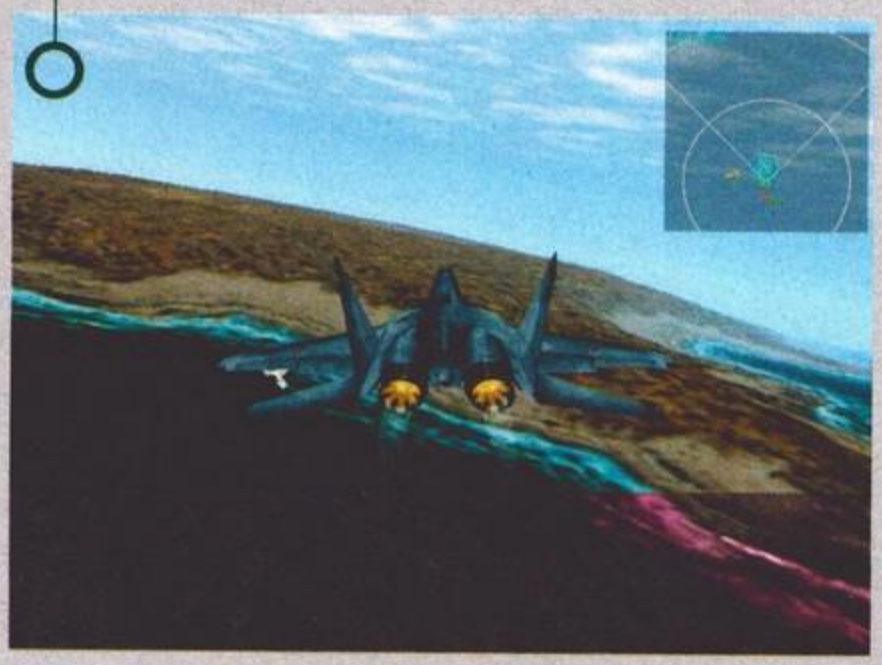
Come dice la scritta, il Mig-27 è stato distrutto e il merito è tutto nostro, uah! Uah!

gioco che influenza la struttura delle missioni: scordatevi rifornimenti in volo e pattugliamenti di anche mezz'ora, poiché generalmente si entra nel vivo dell'azione nel giro di breve tempo. Addirittura, è possibile ritornare alla base per rifornirsi sia di carburante sia di armi, ma qui mi sembra si esageri un pochino.
Al di là delle missioni rapide, è possibile cimentarsi in cinque campagne (che, moltiplicate per due, fanno dieci in tutto), ambientate in altrettanti scenari. Avendo ancora in mente l'enorme quantità di tempo trascorsa con il clamoroso generatore di F-22 Total Air War, è chiaro che qualunque cosa mi trovi fra le mani di recente finisce per non soddisfarmi appieno, tuttavia i programmatori di F-16 e Mig-29 si sono dimostrati coerenti con l'impostazione generale dei propri prodotti. Con ciò intendo che le campagne sono strutturate in missioni "leggermente" (slightly, direbbero gli inglesi) collegate fra di loro; detta in soldoni: il mancato abbattimento di una struttura in una missione si ripercuoterà anche in quella successiva, ma siamo ben lontani da quanto ci hanno fatto vedere i Jane's e i già citati DiD. La possibilità di personalizzazione è piuttosto limitata, se non altro è possibile determinare il carico a bordo; è chiaro che installando una decina di missili si penalizzano pesantemente le prestazioni degli aerei, mentre il manuale non accenna minimamente al problema dell'esposizione ai radar nemici in casi come questi.
I combattimenti mi hanno sempre divertito parecchio: superata la prima fase, in cui generalmente riesco ad abbattere i nemici più sprovveduti, in seguito lo scontro si fa molto interessante, grazie anche alla possibilità di cimentarsi in dogfight ravvicinati. Il controllo sui propri wingman è niente di più che discreto e anche in questo caso è stata adottata la soluzione del menu a tendina che compare in alto a destra; è comunque possibile memorizzare degli appositi comandi da tastiera per sveltire le operazioni.
Veniamo a questo punto all'engine; come potete giudicare dalle immagini, la qualità delle stesse è altalenante, ma bisogna anche tenere conto del fatto che i requisiti dei due giochi sono estremamente contenuti – alla presentazione ufficiale del gioco, sono stati utilizzati due Pentium 200MMX con 3Dfx. Se non altro, con lo scassato Pentium 2 a 233 MHz redazionale ho verificato frequenti "freeze" della durata di un secondo, tempo durante il quale il programma accedeva al CD-ROM. A casa mia non è accaduto nulla di simile, pertanto sono portato a pensare che il problema sia dovuto alla orribile configurazione del computer in redazione, sul quale parecchi titoli si rifiutano spesso di girare o creano problemi di vario genere. Mentre le texture sono generalmente soddisfacenti (ma nulla più), il numero dei poligoni che compongono le colline è quasi sempre scarso. Piuttosto, salta immediatamente agli occhi la strabiliante qualità dei velivoli, in particolare dell'F-16 e del Mig-29: trattasi di quanto di meglio ho mai potuto vedere fino a ora ed è un vero piacere osservare quella perfetta combinazione fra texture e poligoni, che produce un risultato quasi indistinguibile da una fotografia. Requisiti contenuti significa prestazioni soddisfacenti su quasi tutti i sistemi attualmente presenti: coloro che si lamentano che il proprio computer non riesce più a star dietro ai simulatori di volo dell'ultima generazione, fra cui il discusso (fino alla noia) F-15 dei Jane's, potrà finalmente trovare un prodotto - pardon, due - con cui trascorrere parecchie ore in allegria et letizia.



Silenzio: il Barone sta dando la caccia a un paio di noiosi nemici...

Siamo alla risoluzione 800x600, ma l'orizzonte appare piuttosto scalettato.



IL BARONE

Gli effetti speciali sono quasi del tutto assenti; l'engine del gioco si potrebbe definire essenziale, ma il suo compito lo svolge più che bene.

PC

Una volta compreso che sia F-16 sia Mig-29 Fulcrum sono caratterizzati da una impostazione arcade, è veramente difficile, se non impossibile, trovare un'incongruenza nei prodotti. In tal senso vanno intesi la struttura delle campagne, dinamiche ma non troppo, quella delle missioni (organizzate in modo da far entrare subito nel vivo dell'azione), nonché l'assenza di rifornimenti in volo e di procedure particolarmente complesse per il decollo e l'atterraggio. D'altro canto, arcade non significa assenza di realismo e il modello di volo si è rivelato sufficientemente, sottolineo sufficientemente, plausibile – i due velivoli riescono comunque a virare a velocità angolari supersoniche, qualcosa realizzabile solamente da un Tie Fighter. Utilizzare i pannelli multifunzione e la strumentazione di bordo è un piacere e la notevole somiglianza fra i due titoli, che fra l'altro vengono venduti assieme.
Non parliamo poi della notevolissima possibilità di collegare fra di loro i due titoli: la frontiera del multiplayer raggiunge finalmente una nuova dimensione.
In sintesi, la Novalogic ha fatto veramente un buon lavoro e tutti coloro che sono alla ricerca di un simulatore di volo ben realizzato, estremamente giocabile e immediato, hanno finalmente una valida scelta a loro disposizione.

HARDWARE

Come ho già sottolineato nel corso dell'articolo, i requisiti hardware dei due titoli sono estremamente contenuti; dotatevi pertanto di una scheda grafica accelerata, di un Pentium 200 MMX e di 32 mega di memoria, oltre a Windows 95/98.

END

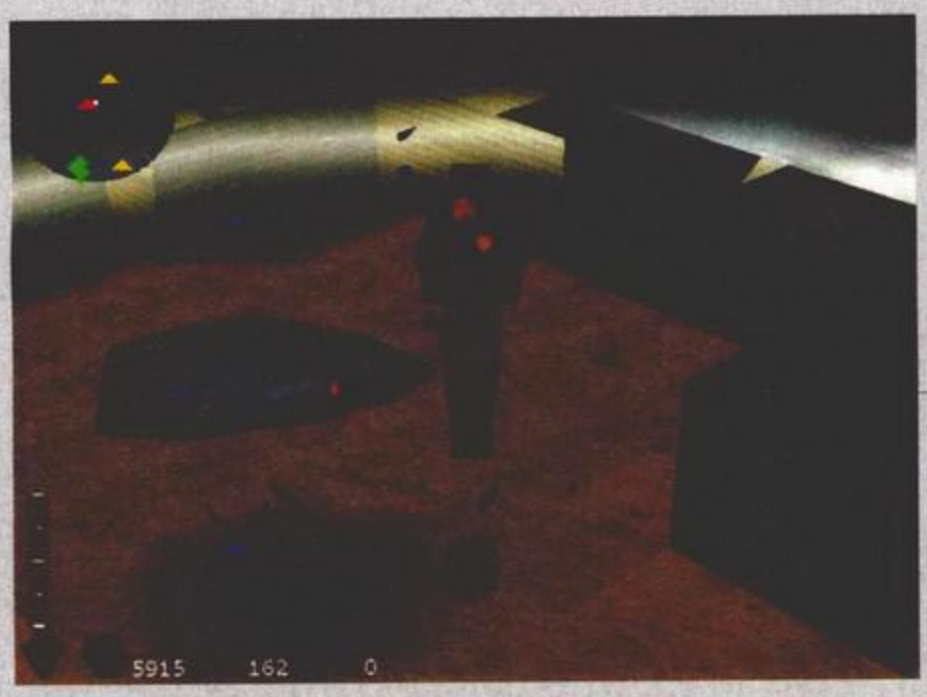
FUTURE COP™ L.A.P.D.

Mazzuolator non porta pena!

Vivere a Los Angeles oggi non deve certo essere uno scherzetto; a quanto pare, però, i cittadini della metropoli degli angeli farebbero bene a non lamentarsi troppo, perchè visto quello che il futuro ha in serbo per quella ridente zona, la delinquenza che vi opera attualmente non può essere ritenuta più pericolosa di un gruppo di novantenni in libera uscita.
Nel futuro di LA ci sono infatti i classici geni criminali (quelli del 'Tifenterò patrone ti monto', per intenderci), dotati ognuno di un letale esercito personale: per fronteggiare una minaccia di questo genere non basteranno certo le normali pattuglie di piedipiatti in giro per le strade... Che cavolo, nemmeno Bud Spencer e Terence Hill, i superpiedi quasi piatti, ce l'avrebbero fatta! E allora che fare? Ecco l'idea geniale, signori, si chiama Roboco... ah, no, non era questo? Ok, allora questo sbattetelo tra i 'fallimenti'... Dicevamo, ci vuole il nuovo esoscheletro potenziato trasformabile della polizia urbana, in grado di servire sia da autopattuglia sia da mezzo corazzato pesante, con mitragliatrici, missili e missili ancora più missili dei primi!
Voi, ovviamente, siete stati designati per meriti di servizio quali piloti collaudatori del potente prototipo, che dovrete condurre in una serie di missioni di polizia decisamente massacranti, nel senso che massacrerete tanta di quella gente che alla fine sarete sfiniti.
L'antefatto, decisamente avvincente, è seguito dall'inizio del primo incarico. Forse un codice 3, gatto sull'albero? Forse un codice 7, vecchietta smarrita? No, decisamente un codice 99, maniaco omicida con tendenza all'onnipotenza da ridurre al silenzio. Lo shock, per chi ancora non sa cosa lo aspetta nel gioco, è davvero molto forte (per me è stato così): il nostro mazzuolatore meccanico sale una breve rampa e viene affrontato da una decina di tipacci armati di mitra e bazooka... Giusto il tempo per la domanda di rito ('Concilia?') e poi via al massacro, con lestofanti che schiattano in un bagno di sangue sotto ai colpi della nostra mitraglietta... e quel blindato laggiù? Bom! Guarda, una torretta di guardia... una serie di missili e crolla in fiamme, con gli occupanti morenti che corrono in giro ridotti a torce umane... finiamoli con un colpo alla testa, o magari maciullamoli sotto ai nostri piedoni d'acciaio... ma questa è ultraviolenza, e allo stato puro!
L'azione di gioco si può definire con un solo termine: incalzante. Dovunque voi siate i criminali sanno che ci siete e sono intenzionati a eliminarvi. Sistemi automatici, fantaccini carne da cannone, tank corazzati e mezzi volanti futuristici vi assaliranno da ogni lato, mentre voi distribuirete a tutti le caramelle in dotazione al dipartimento di polizia.
Le missioni che costituiscono il gioco si svolgono in aree molto grandi che devono essere completate tutte d'un fiato, visto che si può salvare solo tra un incarico e l'altro, e ci metterete davvero molto tempo anche prima di superare la prima. Non basterà, infatti, falciare tutto quello che si muove: dovrete risparmiare le munizioni e usare con notevole intelligenza tattica i potenziamenti sparsi nella zona, specie le ricariche energetiche, per non arrivare scarichi allo scontro con la temibile sfida di fine livello, dove troverete ad attendervi qualcosa di molto simile al classico, amatissimo mostrone totale globale.
L'adrenalina scorrerà a mille mentre il gioco vi coinvolgerà in un ritmo sempre più vorticoso, tanto che vi ritroverete ben presto costretti sulla difensiva, ad attirare un nemico per

Questo bestione rosso è il primo nemico di un certo rilievo del gioco, lo si incontra nelle fasi iniziali della prima missione. La cosa importante è eliminare le minacce una alla volta, perchè affrontandole tutte insieme si va incontro a morte certa!

A volte la visuale di gioco finisce per essere praticamente in verticale e molto lontana; qui siamo alla fine della seconda missione, e le cose non stanno assolutamente volgendo per il meglio.



Sullo sfondo di un bel mostrone di quelli cattivi, ecco la nostra salma in primo piano. Quando esplodiamo, infatti, facciamo una bella serie di piroette in cielo (non vi dico la fatica per ottenere quest'immagine...).

Quando parlavo di esplosioni spettacolari era proprio questo che intendevo: giochi di luce e pezzi di strutture che volano da tutte le parti. Spettacolo!

volta per eliminarlo senza troppi problemi. Davvero sensazionale come azione di gioco!
A far sì che il tutto fili liscio contribuisce anche una parte tecnica del prodotto con i contro...fiocchi (eh eh, ti ho spaventato, vero Stefano?): tutte le mappe del gioco sono rappresentate con una perfetta grafica tridimensionale, visualizzata con uno sconvolgente sistema costituito da una telecamera mobile che ruota e zoomma in tempo reale, girando intorno al giocatore, alzandosi e abbassandosi per

Ecco quello che io chiamo un caldo benvenuto... Simpatici, questi truzzoni dei bassifondi di LA.

riprendere sempre al meglio (o almeno provarci: a volte i nemici finiscono fuori visuale) il massacro digitale che perpetrate protetti nel ventre del vostro amico di ferraglia. I tocchi da maestro dei programmatori non si contano: già le armi sono la fine del mondo, a parte la semplice mitragliatrice... poi abbiamo il mirino laser, gli effetti fumo dei mezzi danneggiati, le animazioni innumerevoli che danno vita ai fondali e, meraviglia delle meraviglie, le esplosioni più sensazionali e distruttive che la storia ricordi! Enormi onde d'urto scuotono l'intero schermo, mentre buona parte degli elementi del fondale volano in tanti piccoli pezzettini...

Gli ingressi alle strutture militari sono fortemente presidiati: pensate che in questa situazione avremo addirittura una quindicina di bocche da fuoco impegnate a farci a pezzi contemporaneamente!

La finestra dell'interfaccia; in alto a destra c'è la mappa di LA, divisa in 14 quartieri... in alcuni di essi ci attende più di una missione.

incessante delle armi riempie tutto quanto e i rari momenti di calma sembrano quasi irreali... Davvero molto, molto ben fatto, come pure sono carini e sempre nel segno dell'ultraviolenza i filmati che aprono e chiudono ogni missione. Ultima nota per una possibilità che aumenta decisamente il valore del prodotto, vale a dire quella di giocare in due con uno split-screen verticale (cooperando, non combattendo): l'area di gioco risulta forse un po' piccola, ma vi assicuro che il divertimento si moltiplica! E ricordate... quando tornate in centrale, rapporto in triplice copia...

Utilizzando i missili balistici, quelli più potenti, si può far saltare per aria un nemico senza nemmeno dargli la possibilità di reagire. Eccone un esempio lampante...

Assolutamente imperdibili!
Il sonoro poi non è per niente da meno... La musica quasi non si sente, tanto è coperta dai comunicati radio che arrivano dalla centrale e dalle minacce del nemico, mentre il crepitare

Davide Solbiati

PC

Senza che nessuno lo aspettasse è arrivato questo splendido titolo EA ad allietare l'atmosfera post-natalizia: dopo essere stati tutti più buoni è l'ora della violenza, e ce n'è tanta da soddisfare persino i più esigenti, quelli con le camicie che si allacciano dietro!
Come ho già sottolineato nella recensione questo titolo è il prototipo perfetto del gioco d'azione: non ti molla per un attimo dal primo all'ultimo istante di ogni sua missione, e questa è la sua forza quanto la sua debolezza. Forza perché è assolutamente impossibile non farsi invadere da adrenalina a fiumi mentre si falciano qualche centinaio di criminali futuribili, debolezza perché una volta vinta una missione non c'è più nessuno stimolo a rigiocarla.
Il fatto di doverla finire tutto d'un fiato, senza poter salvare, è stato probabilmente introdotto per aumentare una longevità che, altrimenti, avrebbe avuto qualche problemino (d'altronde ricordo fior di giochi rovinati dalla possibilità di continuare le partite...).
Tecnicamente non si trova nemmeno una pecca: la telecamera roteo-zoomante funziona alla perfezione e anche quando qualche nemico finisce fuori schermo ci pensa la linea del mirino laser a tenerlo sempre al centro del collimatore. I controlli sono precisi, il sonoro è da urlo, che altro dire? Alla lunga potrebbe forse risultare un tantino ripetitivo, ma prima di stancarvi secondo me lo finirete (e non dimentichiamo che si può giocare in due!).
Sicuramente non ci troviamo di fronte a un classico, ma i presupposti per entrare nel novero dei migliori giochi d'azione del '99 ci sono tutti! Un titolo avvincente, ben realizzato, difficile, vario e discretamente longevo: dategli assolutamente un'occhiata!

HARDWARE

Un Pentium 233 MMX e una qualsiasi scheda accelerata 3D bastano per bearsi appieno di tutte le funamboliche prestazioni tecniche di questo titolo. Se avete un PII 350, ovviamente, potete anche tralasciare la scheda, o almeno così ritengo. Per il resto i requisiti di sistema sono i soliti, vi raccomando una signora scheda audio e una tastiera resistente.

THE OFFICIAL INCOMING EXPANSION PACK

"Cacciabombardiere nemico in avvicinamento..."

Ecco come finisce chi si fa infinocchiare dai birbanti della GenTech! Non c'è pace per gli eroi!

Se avete giocato come me a Incoming fino alla nausea, avrete sentito questa frase almeno un migliaio di volte. Quei fetidi cacciabombardieri alieni avevano il brutto vizio di comparire sempre nelle situazioni più incasinate, nei momenti in cui, anche se avessimo avuto il cannone della corazzata Yamato di Star Blazer, probabilmente avremmo fatto comunque la fine del topo col gatto (un po' come il sottoscritto - dotato di un bel paio di orecchie a sventola stile Topo Gigio - quando si presenta dal Silvestri!).
Sta di fatto che, uno dei giochi arcade più belli e divertenti della scorsa stagione, assurge a nuova vita grazie alla Instant Access, la quale, sotto la supervisione di quei simpaticoni della Rage, ci propone questo expansion pack (sottotitolato Subversion), da installarsi esclusivamente in presenza della versione originale del gioco sui cluster del vostro hard disk. Niente fronzoli, se non una grafica fuori parametro, e subito si entra nel vivo della questione, con una serie di nuove missioni da affrontare a spron battuto. La storia narra di come le truppe Terrestri siano riuscite a debellare gli invasori alieni, facendone polpette e ricacciandoli di tutto punto nel buio dello spazio da dove erano venuti. Passano gli anni (ma otto son lunghi...) e, visto che la pace perdura, i fondi accumulati per costruire macchine da guerra vengono invece impiegati nella ricerca di nuove tecnologie. Nascono così una serie di compagnie specializzate, una delle quali, la GenTech, decide di tutto punto di sfruttare la mancanza di strutture militari per sferrare un attacco e impadronirsi del potere. Ecco quindi sopraggiungere la nostra squadra, mandata in pensione alla fine della prima guerra; attraverso il nostro operato in varie missioni, la Coalizione degli Stati spera di ridurre alla ragione le fornite milizie della GenTech.
Il concept di base di Incoming è rimasto sempre lo stesso: una serie di missioni divise in fasi, ogni fase diversa dalle altre per obiettivi e mezzi militari da comandare. Il resto è tutta azione! Le missioni aggiuntive di questo expansion pack sono ben 48 (o per meglio dire, 48 è il totale delle fasi di gioco). A queste vanno aggiunte una serie impressionante di nuovi veicoli, sia nelle file alleate che nemiche. A tal proposito, mi è parso che le nuove unità siano tali solo a livello estetico, con poche variazioni in quanto a prestazioni e maneggevolezza (oddio... se prendete un bombardiere, noterete di certo la differenza rispetto a un elicottero).

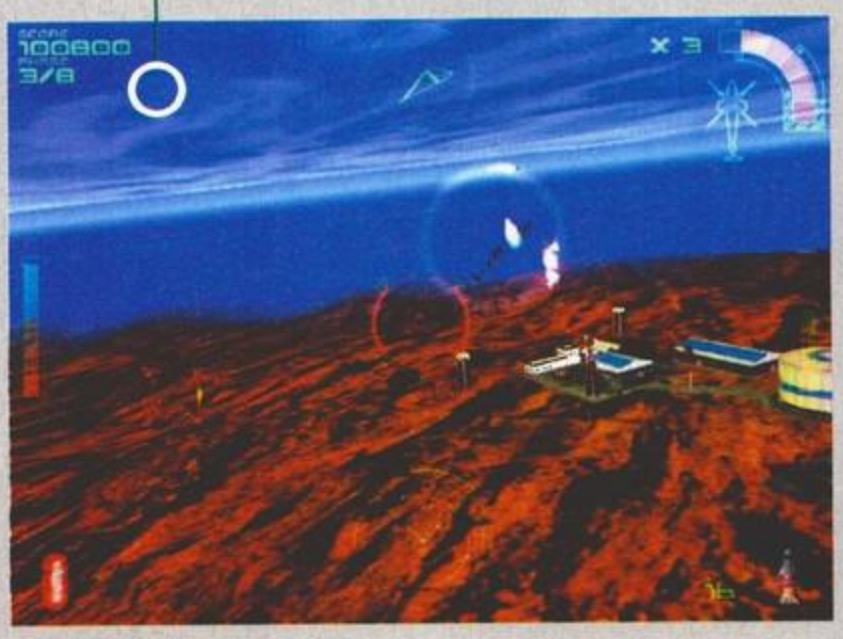
Il simpatico amico volatile là davanti sta cercando di attaccare la mia base... ué, ma chi ti credi di essere?

Buuum! Così impari a rubarmi i cioccolatini dalla cartella... cattivo!

Non esiste la possibilità di giocare partite arcade nei nuovi scenari (quelle con tutti i diamanti colorati a mo' di power-up), e questo è un peccato, ma la nuova campagna contro la GenTech vi darà comunque del filo da torcere per lungo tempo. La grafica rende onore al motore grafico della Rage, sempre ai massimi livelli, sia in quanto a dettaglio che a velocità. Un piccolo appunto in questo senso va fatto: ho trovato le missioni aggiuntive un pizzico più assetate di hardware "pesante" rispetto a quelle incluse nella versione originale. Poco male, Incoming Subversion è divertente da giocare, e molto, molto lungo da finire. I nuovi scenari fanno bella mostra di se, anche se talvolta paiono troppo simili nella conformazione dei territori a quelli originali.
Come ultima cosa, vi segnalo la tendenza a impiantarsi in alcune situazioni (in verità molto rare), segno di una insufficiente fase di beta testing. Speriamo che almeno Incoming si salvi dalla tendenza sempre più preoccupante dei tardivi patch correttivi.

Ivan "Kikko" Conte

Il motore grafico ha sempre gli stessi pregi (molti) e difetti (pochi) di sempre. Notate come il clipping sia un po' troppo accentuato alle alte altitudini.



PC

Che Incoming fosse un gran gioco già lo si sapeva. Va da se che un data disk che non stravolga il concept originale del gioco (e quando mai!) altro non fa che allungare la longevità del titolo stesso. Le nuove missioni sono varie e interessanti, le nuove unità belle da vedersi ma non troppo incisive ai fini dell'assortimento di mezzi a disposizione. Peccato non poter utilizzare i nuovi scenari per giocarsi una sana partita arcade, ma lamentarsi di questo è un po' come andare a cercare il pelo nell'uovo. Se ancora non vi siete stancati di Incoming, questo expansion pack è senz'altro quello che fa per voi, a patto di non aspettarvi molto di più di ore e ore da passare davanti al monitor con la stessa azione e lo stesso feeling della versione originale.

HARDWARE

La configurazione ottimale è la stessa di Incoming, e cioè un bel Pentium con clock a 200MHz, 32MB di ram e una bella Voodoo, meglio se di seconda generazione. Pienamente supportate anche le istruzioni grafiche dei processori AMDK6-2 3Dnow.

DIE BY THE SWORD LIMB FROM LIMB

Ho sempre chiamato questo gioco "Muori per mano del La Spada", ma in redazione c'è qualcuno che si esprime in termini molto più cattivi...

Acc...sembra che Maya questa volta abbia fatto una brutta fine. Ma Enric dov'è?

Taccio astutamente la fonte e la frase incriminata, onde evitare ritorsioni di natura fisica e psicologica verso la mia persona, ma consiglio vivamente al collega Alex di effettuare una sana grattatina alle parti basse, propedeutica a una lunga e durevole esistenza. Detto ciò, è ora di parlare di questo data disk per il titolo Interplay, uscito qualche tempo fa, e pronto ora per essere resuscitato con una bella dose di novità da leccarsi le orecchie.Orbene, come ogni data disk che si rispetti, anche in questo il fulcro è composto da una serie di nuovi livelli a integrazione di quelli presenti nella quest originale. Lo stile e le ambientazioni ricalcano paro paro quelle che erano caratteristica di Die By The Sword, vale a dire pregne dell'atmosfera fantasy-medievaleggiante da gioco di ruolo (o da MUD, vista la presenza di orchetti e coboldi... i frequentatori di Clessidra sanno di cosa sto parlando). Già, comunque, nelle locazioni originali non è che si brillasse molto in quanto a varietà, e pertanto lo stesso difetto viene trasportato in quelle nuove proposte da Limb from Limb (certo che chi pensa i titoli dei mission pack ne deve avere di fantasia).Le novità introdotte non si fermano comunque a qualche texture in più da esplorare, ma prevedono diverse innovazioni e plug-in, alcuni di essi veramente originali.Cosa interessante è la possibilità di rigiocarsi tutta l'avventura originale, scegliendo di interpretare uno qualsiasi dei personaggi presenti nel gioco. Sarà quindi possibile interpretare un orco, uno scheletro, una mantide o un coboldo, se non addirittura Maya stessa (colei che venne rapita nella quest originale, suscitando le ire funeste del cavaliere Enric). Se pensate che questo si risolva esclusivamente in un cambiamento estetico, vi sbagliate di grosso, visto che ogni personaggio ha caratteristiche di movimento e di utilizzo delle armi diverso dagli altri.Ad aumentare il già cospicuo numero di mostri e personaggi, altre due new-entry sono entrate a far parte dell'allegra brigata: un Minotauro grosso e violento, e una specie di insettone detto Greeble, che ha la pessima abitudine di saltarvi addosso da distanze impensabili senza che voi possiate fare molto per proteggervi dai suoi attacchi.

Maya è ancora più cattiva di Enric. Guardate come tiene testa a questi due scheletri!

Foto di gruppo di Enric con i due nuovi mostri. Certo che il Greeble è proprio bruttino!

"Scusa bel coboldo...mettiti un po' più a destra, che non riesco a colpirti!" "Dove...qui?" "Ecco bravo..." Sboink!!!

L'editor di mosse è stato ulteriormente ampliato, dandovi la possibilità di sperimentare varie combinazioni di azioni sia di attacco che di difesa, utilizzando anche più di un'arma alla volta.

Altra piacevole novità è l'introduzione, nel gioco in multiplayer, della modalità "cooperative", che prevede la possibilità sia di giocare in compagnia l'avventura, che di menare le mani divisi a squadre nelle varie arene. A tal proposito vi dico che il numero delle suddette è aumentato considerevolmente: ora ci sono stanzoni enormi con pavimenti mobili, teletrasporti e altre amenità. Estremamente divertente l'aggiunta di una sorta di campo di hockey, dove un coboldo funge da palla, e due squadre composte da orchi se lo contendono a suon di bastonate sulla cocozza. La modalità "torneo" prevede tutta una serie di incontri nelle varie arene, contro avversari di crescente difficoltà, fino alla vittoria finale (un po' come accade in Mortal Kombat, con le dovute proporzioni).
Chiudo segnalandovi la presenza del "capture flag", qui detto King Of The Hill, che, per chi non fosse avvezzo a giocare con Quake e simili, altro non è che il gioco del cattura bandiera che si giocava da piccoli nel cortile della scuola.

Ivan "Kikko" Conte

PC

Se tutti i data disk fossero come questo Limb from Limb, sarebbe una vera pacchia per i giocatori. Un sacco di belle novità, che aumentano la longevità di Die By The Sword di parecchio. Mi sono particolarmente divertito a giocare a hockey prendendo a mazzate la palla coboldo, anche se le novità più consistenti che vengono introdotte sono la possibilità di rigiocarsi il titolo originale con uno qualsiasi dei personaggi presenti nel gioco e l'effettivo miglioramento della modalità multiplayer. Se dovessi, quindi, giudicare Limb from Limb per quello che offre, sarei anche tentato di valutarlo positivamente. Purtroppo il grosso problema sta nel fatto che esso è compendio di un gioco (Die By The Sword) che, sia sotto il profilo tecnico, sia sotto quello della giocabilità (il sistema di controllo è il più scomodo mai visto in un videogioco), è veramente indietro coi tempi. Questo fatto si riflette inesorabilmente anche su tutto quello che concerne il data disk, minandone seriamente ogni possibilità di vero successo.

HARDWARE

Come DBTS, anche Limb from Limb gira anche senza scheda accelerata. In questo caso, però, scordatevi di capire le strutture delle varie locazioni, vista la pasticciata grafica delle texture. Direi che un bel Pentium 200MHz con 32MB e una 3Dfx sono il giusto per giocare in modo decente e senza rallentamenti di sorta.

SPEARHEAD

INTERACTIVE MAGIC

MÄK TECHNOLOGIES

Zombie

www.imagicgames.co.uk

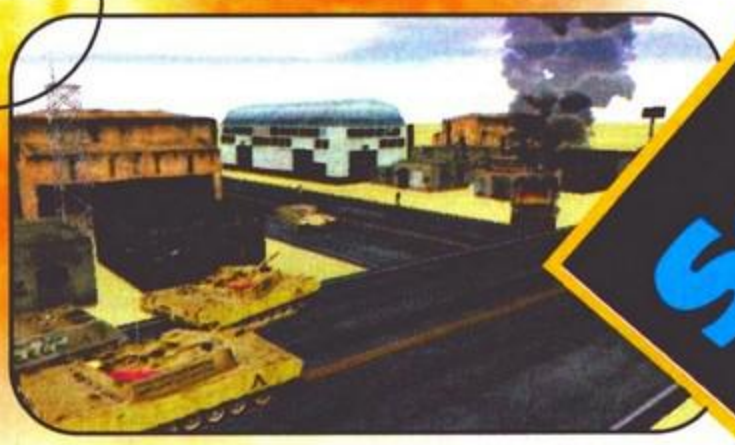
Spearhead is a trademark and Interactive Magic is a registered trademark of Interactive Magic, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. © 1998 Interactive Magic, Inc. All rights reserved.

BASTA CON LE SIMULAZIONI DI CARRI ARMATI PER PRINCIPIANTI

E' passato solo un minuto dalla tua prima missione e già un carro armato nemico si avvicina. Cosa fai? a) Consulti il manuale? b) Apri il fuoco?

- Un realismo mai visto nelle simulazioni di carri armati, senza sistemi di controllo complicati e missioni contorte. I tuoi occhi saranno incollati all'azione, non al manuale.
- Assumi il comando di un intero plotone. Usando un realistico IVIS potrai chiamare a supporto altri carri armati o gli A-10 Warthogs.
- Scegli tra 20 missioni singole o affrontane una impegnativa nei deserti dell'Africa del Nord.
- 20 missioni multigiocatore, fino a 12 partecipanti su LAN o Internet.
- Editor di missioni flessibile e intuitivo.
- Movimento di proiettili e veicoli tremendamente realistico, grazie all'accurata riproduzione degli effetti fisici.

DAI CREATORI DI SPEC OPS



Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO

Se avete letto le Voci di Corridoio, saprete già che la 3Dfx ha acquistato il produttore di schede grafiche STB, diventando di fatto un produttore di schede anch'essa e non più solo un produttore di chipset. Si tratta di un cambiamento di portata notevole che modificherà radicalmente la strategia di mercato del nome di riferimento per quanto concerne gli acceleratori grafici. In attesa di verificare le reazioni del mercato, ci occupiamo delle recensioni di questo mese, che vedono finalmente su queste pagine le prime schede basate sul nuovo Riva TNT, oltre all'attesissima Sound Blaster Live e al computer che è diventato un fenomeno di costume: l'iMac...

Jacopo Prisco

CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE!

La Sound Blaster è sempre stata storicamente "la" scheda audio per eccellenza. I pezzi montati sui vari PC di tutto il mondo non si contano più e alcuni utilizzano il termine "sound blaster" per indicare semplicemente le schede audio. La Live è il punto più alto raggiunto sinora dalla gamma di queste schede e offre tutta una serie di migliorie e di vantaggi, la più importante e notevole delle quali è senza dubbio quella strombazzata anche sulla parte frontale della scatola, e cioè il supporto dell'Environmental Audio. Ma che cos'è l'"audio ambientale"? Molto semplice: avete presente di come possa cambiare il suono che ci circonda a seconda dell'ambiente, della posizione dell'ascoltatore o della fonte sonora? Un rumore qualsiasi ascoltato in una normalissima stanza, in un palazzetto dello sport o all'aria aperta non ci arriverà sempre nello stesso modo perché il suono di regola viene "riflesso" dalle superfici sulle quali si propaga, raggiungendoci con delle distorsioni che vengono quindi causate da mille fattori diversi. La Sound Blaster Live è in grado di ricreare le condizioni d'ascolto della vita reale, cambiando dinamicamente le proprietà del suono in qualsiasi momento e fornendoci così un'esperienza sostanzialmente nuova. Per fare un esempio banale, non ci è mai venuto il sospetto giocando a Quake che una fucilata avrebbe dovuto avere un suono differente se sentita in uno stanzone gigantesco o in un corridoio? Avremo quindi il modo di dare una risposta alle nostre domande giocando alla versione di Unreal compresa in bundle con la Live! che supporta le Environmental Audio eXtensions (EAX, appunto) e che ci farà apprezzare delle condizioni d'ascolto simili alla vita reale, grazie a echi, riflessioni e distorsioni calcolate dinamicamente. La Live è anche in grado di generare audio 3D "reale" e non "simulato" (anche se per apprezzare questa particolarità dovrete disporre di un sistema a più diffusori, come il sistema PC Works Four Point Surround, lanciato dalla stessa Creative in concomitanza con la Live) cosa che potrà cambiare di non poco le nostre sessioni ai vari sparatutto 3D. Altre peculiarità interessanti della Live sono costituite dal fatto che è una scheda PCI, che è studiata per ridurre il carico di operazioni svolte dal processore per quanto riguarda la sezione audio e soprattutto che dispone di un bundle appetibile ai giocatori come ai professionisti, affiancando al succitato Unreal in versione completa anche Cubasis AV (un sequencer professionale in grado di elaborare fino a 64 tracce wave o midi contemporaneamente), SoundForge XP 4.0 (un editor di file WAV a dir poco completo) e diverse "inutility" audio tra le quali spicca il divertente creative Keytar, una specie di "simulatore di chitarra" molto buffo. Completano il quadro una serie di programmi in verità un po' troppo invasivi che consentono di gestire le innumerevoli opzioni audio, programmi che comunque possono essere "messi al loro posto" senza grande sforzo e che in ogni caso non daranno fastidio agli amanti delle taskbar multiple.

MA

DISTRIBUTORE:
Creative Labs Italia
PREZZO AL PUBBLICO:
L. 399.000 / L. 199.000 (Basic)
TECNICA: 9
BUNDLE: 9
PERFORMANCE: 8
INSTALLAZIONE: 8

TOTALE • TOTALE • TOTALE • 8

La qualità alla quale ci aveva abituato la AWE 64 Gold, più una serie di vere rivoluzioni. Il gradino successivo dell'evoluzione delle schede audio non poteva che arrivare dalla Creative. A questo punto è lecito chiedersi che cosa succederà con il prossimo modello...

CREATIVE LABS GRAPHICS BLASTER RIVA TNT

Il Riva TNT ha lentamente ma inesorabilmente guadagnato il favore del pubblico grazie alla potenza e alle prestazioni dimostrate nell'ambito delle schede integrate 2D/3D. Bizzarramente, il comportamento degli utenti nei confronti della "sfida" 3Dfx/Riva tende a seguire le modalità del tifo calcistico più che la ragione, ed è facile (soprattutto nei gruppi di discussione di vario genere) sentire parlare male dell'una o dell'altra soluzione senza solide basi aggiungendo la frase "ma le ho provate tutte e due" per rendere più autorevole la propria parola. La realtà è che ora come ora le schede che montano il Riva TnT rappresentano un'ottima scelta per chi desidera una scheda integrata senza compromessi, estremamente veloce e potente e capace di sostenere l'urto dei giochi che si fanno sempre più esigenti. La qualità dell'immagine raggiungibile dalla scheda è probabilmente superiore a quella ottenibile con una Voodoo2 e la velocità è appena inferiore, stando ai dati propinati dai vari benchmark. In ogni caso la scheda è sufficientemente "generosa" da sopportare qualsiasi carico di lavoro, grazie anche al bus AGP e ai 16 mega. Dal punto di vista dei semplici numeri, la Graphics Blaster Riva TnT è sostanzialmente identica alle altre schede montanti lo stesso chipset, in quanto è in grado di toccare risoluzioni altissime (1920x1200 a 24 bit è il tetto massimo) con frequenze di aggiornamento rispettabili, anche se comunque è richiesto un monito in grado di sopportarle.
La scheda è doppiamente appetibile in questo momento grazie al prezzo sceso notevolmente e il bundle tutto sommato consistente (Incoming e Forsaken, che però ramai hanno tutti quanti, e Scala, un programma professionale per realizzare presentazioni) non fa che completare il quadro di un'offerta più che interessante.

MA

DISTRIBUTORE: Creative Labs Italia
PREZZO AL PUBBLICO L. 3.340.000
TECNICA: 10
BUNDLE: 7
PERFORMANCE: 10
INSTALLAZIONE: 9

TOTALE 10

Un'ottima soluzione per chi desidera una scheda 2D/3D integrata capace di fornire prestazioni impeccabili sotto tutti i punti di vista. Ci sono schede più economiche, è vero, ma il prezzo è sceso parecchio e la qualità è davvero molto alta.

CRAETIVE LABS 3D BLASTER BANSHEE

Eccoci a recensire il secondo prodotto basato su Banshee, il chipset della 3Dfx di cui tanto si parla (e straparla, diciamocelo) e che rappresenta una delle tre soluzioni di integrazione fra scheda due e treddì.
A differenza dalla Maxi Gamer Phoenix, che avevamo provato in versione AGP, la 3D Blaster Banshee da noi testata era in versione PCI, per cui non in grado di utilizzare la memoria di sistema per scaricarvi le texture – per il resto le due schede si assomigliano e valgono peraltro le stesse considerazioni fatte da JP due numeri fa: Z-Buffer a 16 bit, un solo chip TMU (con il mancato supporto del multitexturing a singolo passaggio) a fronte però di una maggiore profondità di colori e nitidezza d'immagine rispetto alle schede Voodoo 2, unitamente a una maggiore risoluzione. La RAM-DAC integrata a 250 MHz consente una risoluzione massima di 1920 x 1440 con un refresh di 60 Hz (portati a 120 alla risoluzione minima di 640 x 480 fino a quella massima di 1024 x 768), il tutto con una profondità colore di 32 bit.
Le API per cui è certificata sono le Direct3D e le Glide (di cui è appena uscita sul sito della 3Dfx la versione 2.6, specifica per il chipset Banshee) – la scheda supporta perfettamente anche con le OpenGL, però i drive sembrano avere problemi con le applicazioni che sfruttano questo tipo di librerie (esistono comunque le OpenGL beta 2.1 e le MiniGL, che permettono di ovviare a molti problemi). Da notare, nel campo delle differenze tra Voodoo 2 e Banshee, la mancata perdita di prestazioni dovuta all'interlay e la loro ottimizzazione, sempre per quanto riguarda il secondo chipset, a prescindere dal tipo di processore – inoltre la 3D Blaster Banshee sfrutta integralmente i propri 16 mega sia nel 2D che nel 3D.

DISTRIBUTORE Creative Labs Italia
PREZZO AL PUBBLICO N.D.
TECNICA: 9
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 9
INTALLAZIONE: 9

TOTALE 8

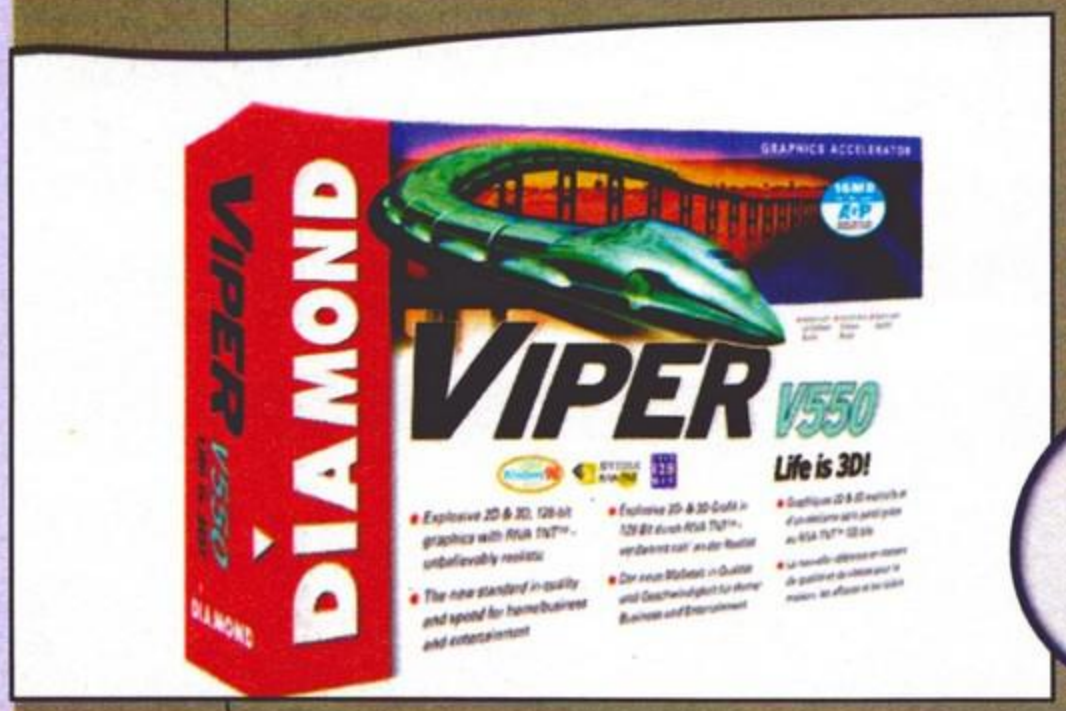
In definitiva un prodotto eccellente, in grado di offrire alte prestazioni su tutti i fronti e compatibilità con il maggior numero di applicazioni.

Alessandro Rossetto e Vegezzi

DIAMOND VIPER V550

La DIAMOND continua a mietere successi e anche l'ultima scelta fatta, quella di adottare l'ultimo chip nato in casa nVIDIA, conferma l'altissima qualità dei prodotti offerti al pubblico. Il Riva TnT è stato il chip grafico più atteso dell'ultimo anno e dopo alcuni mesi conferma quanto di buono era stato detto; composto da sette milioni di transistor e inizialmente progettato per essere basato su tecnologia a 0.25 micron, è stato in seguito prodotto a 0.35 penalizzando così la frequenza di clock di default abbassata a 90 MHz. per evitare problemi soprattutto di surriscaldamento. Le peculiarità del TnT sono l'architettura TwiN Texel, che consente di applicare texture multiple in un'unica passata e di elaborare due pixel per ogni ciclo di clock, la pipeline a 32 bit, il doppio rispetto al predecessore Riva128, che consente una qualità di rendering molto elevata e la possibilità di calcolare lo Z-Buffer a 24 bit. Il tutto si palesa in un'altissima qualità grafica che è il vero punto di forza del TnT tanto da renderlo nettamente superiore anche al Voodoo2, chipset grafico che ha letteralmente monopolizzato il mercato negli ultimi otto mesi. La RAMDAC integrata da 250 MHz. consente alla Viper550 di raggiungere la più che interessante risoluzione di 1920x1200 a 32 bit in 2D e di sfruttare l'accelerazione 3D fino a 1600x1200; il refresh verticale massimo è di 200 Hz. La DIAMOND ha utilizzato la massima quantità di memoria on board supportata dal TnT e cioè 16 MB optando per la SDRAM a 125MHz; la piena compatibilità per l'AGP 2X (con indirizzamento sideband, possibilità di immagazzinare le texture nella memoria di sistema ecc.) proiettano decisamente la Viper550 nel futuro, a differenza di schede annunciate e che sembrano snobbare il 'nuovo' bus grafico e tutte le sue potenzialità. Molti giochi, come ad esempio il recentissimo Trespasser, traggono notevoli benefici dall'uso dell'AGP penalizzando non di poco le schede acceleratrici PCI e confermando la bontà tecnica del TnT. L'accelerazione 3D è garantita dal supporto delle API principali, Direct3D e OpenGL e, a tal proposito, voglio sottolineare che la piena compatibilità con queste ultime librerie grafiche è garantita e implementata fin dalla prima release dei drivers, a differenza di quanto era successo per il Riva128. La nVIDIA ha stupito tutti con un chip che si sta affermando e sta sbaragliando la concorrenza, per quanto super agguerrita: il TnT si colloca decisamente un gradino sopra tutti, con il grande merito di saper abbinare altissime performance a una qualità grafica impressionante, aspetto quest'ultimo che in molti (3Dfx compresa) sembrano aver trascurato eccessivamente anche per i progetti futuri. La Viper550 è venduta anche nella versione con output TV.

Giovanni Scarrone



DISTRIBUTORE: CentroHL
PREZZO AL PUBBLICO: 350.000 Lire
TECNICA: 10
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 10
INSTALLAZIONE: 9

TOTALE 10

La Viper550 rappresenta la scelta migliore attualmente disponibile: ottima nel 2D ed eccellente nell'accelerazione 3D. La resa grafica è incredibile e nettamente superiore a qualsiasi altra scheda video.

TRUST FORCE FEEDBACK RACE MASTER

Anche la Trust si lancia nel settore dei volanti con Force Feedback con il suo Race Master, dotato del protocollo Iforce 2.0 e piuttosto simile al modello prodotto da Guillemot e recensito sul numero scorso, con cui ha in comune anche l'aspetto esteriore eccezion fatta per il volante in senso stretto. Quest'ultimo è a forma di mezza luna, con grossi pulsanti rossi dislocati ai vertici superiori e al centro (in totale sono sei). Il collegamento avviene tramite porta seriale, e la rotazione completa raggiunge i 220 gradi; la pedaliera è piuttosto leggera e non convince del tutto, ma in generale l'uso del Race Master è soddisfacente, specie per quanto concerne la resa degli effetti. In bundle con il prodotto viene fornito anche Need for Speed II, che fino all'uscita del terzo capitolo era indiscutibilmente il titolo di maggior effetto per provare le periferiche dotate di Force Feedback. Non rimane molto altro da dire, se non che il Race Master viene fornito con i propri driver per Windows 95/98 e la sua installazione fila via liscia e priva di intoppi. Il prezzo è decisamente interessante e, a fronte di una struttura non eccessivamente ricca di concessioni estetiche, permette di portarsi a casa con un esborso contenuto un volante che gratifica nell'uso e arricchisce le esperienze di gioco con qualsiasi simulatore di guida (che, naturalmente, supporti il Force Feedback).

DISTRIBUTORE: Aashima Italia Srl
PREZZO AL PUBBLICO: L. 269.000
TECNICA: 7
BUNDLE: 7
PERFORMANCE: 8
ESTETICA: 6

TOTALE 7

Il meno costoso fra i volanti con il Force Feedback: esteticamente piuttosto peculiare, offre prestazioni convincenti e pur non vantando una componentistica all'estremo grido è solido e ben costruito.

APPLE iMAC

Era la fine dello scorso Agosto quando Apple presentò al mondo la sua nuova interpretazione di personal computer: iMac. Lo avrete sicuramente visto tutti: in televisione, sui manifesti nelle strade, sulla quarta di copertina dei giornali più famosi o nelle vetrine dei negozi di informatica. È trasparente, è verde, è bellissimo. E' iMac e assomiglia a tutto tranne che a un calcolatore. Un oggetto di culto, un oggetto da esposizione, un oggetto capace di appagare pienamente le nostre esigenze estetiche. Sono parole molto comuni se riferite a un qualcosa di inutile e superfluo ma rarissime se riferite a un oggetto di indubbia fruibilità. Chi nega l'utilità e le grandi potenzialità di iMac deve essere cieco, deve essere una di quelle persone che considerano il computer un oggetto destinato a una minoranza di genialoidi capaci di fare miracoli digitando sulla tastiera incomprensibili comandi DOS. Ma prima di procedere con una sterile glorificazione di questo strano computer, cerchiamo di esporne le motivazioni.
Apple è la società che più ha contribuito a portare l'informatica nelle case della gente. Prima con i gloriosi Apple II e poi con Macintosh nel 1984, la compagnia della mela è riuscita a regalare alla massa un computer realmente facile da usare e pronto per dare sfogo alla creatività dei singoli senza costringere alla continua consultazione di inaccessibili documentazioni. Il primo Macintosh del 1984, il famoso parallelepipedo color platino con quel piccolo display monocromatico incastonato nella parte frontale, riuscì ad abbattere le resistenze di tutti coloro che, pur desiderando un computer, non volevano che nella loro casa entrasse un monolitico e goffo apparato informatico. Macintosh lo estraevi dall'imballo, lo appoggiavi sulla scrivania e, compiaciuto, lo usavi. Imac non è altro che la naturale evoluzione di quella storica colonnina da scrivania, ormai pronta per il futuro.
Imac è potentissimo, il cuore delle sue circuiterie è un velocissimo Power PC 750, detto G3, a 233 MHz. La sua potenza di calcolo è paragonabile a quella di un Pentium 2 con un una velocità di clock quasi due volte superiore (limitatamente alla sola CPU, si intende). L'integrato sonoro è di tutto rispetto e vanta un sistema SRS surround egregiamente fruibile con le sole due casse integrate nella parte frontale del computer. La porta USB è una garanzia di apertura a milioni di periferiche, incluse quelle non sviluppate appositamente per Macintosh, e l'indispensabile modem, a 56 K, è integrato nella piastra madre.
I delatori di iMac criticano la sua scheda grafica, incapace di gestire i giochi dell'ultima generazione. Vediamo un po' di rispondere: i primi iMac, quelli il cui numero di serie finiva con la lettera "A", erano effettivamente privi di accelerazione 3D, mentre i più recenti modelli, in vendita da circa tre mesi e contrassegnati dalla lettera "B", vantano una scheda ATI Rage Pro, direttamente saldata sulla piastra madre. Il risultato di questa manovra è stata l'immediata disponibilità di giochi quali Unreal, MDK e Tomb Raider 2 per la piattaforma Macintosh.
Altra accusa mossa al piccolo casco verde è la mancanza di un drive per i floppy disk. Pur dubitando dell'effettiva utilità di un supporto magnetico ormai obsoleto, sia Apple sia un buon numero di terze parti hanno immediatamente predisposto dei bellissimi floppy dedicati, anch'essi caratterizzati da un design verde e trasparente, a prezzi non superiori alle centomila lire.
Concludiamo la nostra analisi parlando dell'accoglienza riservata dal pubblico a questo insolito computer: nei primi tre mesi di vendita Apple ha consegnato più di un milione di iMac. Si tratta del più grosso successo commerciale nella storia dell'informatica. Certo, magari non si tratta di utenti smaliziati che pensano al loro PC come a una super console capace di acrobazie poligonali sconvolgenti, magari iMac è pensato per tutti coloro che vogliono usare il computer per scrivere qualche lettera, navigare in Internet senza sapere come funziona il protocollo PPP, farsi qualche sana partita a StarCraft con i nuovi amici della rete e gestire i bilanci di casa senza incontrare un "errore irreversibile di sistema".
Infine, il costo. IMac costa 2.500.000 più IVA, poco più del clone che trovate in vendita al supermercato sotto casa, in bundle con lucido da scarpe e patate novelle.

Massimo Triulzi

DISTRIBUTORE: Apple Computer
PREZZO AL PUBBLICO: 2.490.000 (IVA esclusa)
TECNICA: 9
BUNDLE: 9
PERFORMANCE: 9
INSTALLAZIONE: 10

TOTALE 9

Il simbolo della rinascita di Apple: un computer bello da vedere, facile da usare e potentissimo. Forse non è ancora il PC più indicato per smanettoni, hacker e giocatori incalliti, ma è senz'altro una delle migliori soluzioni informatiche per l'uomo comune, dal libero professionista allo studente.

HARDWARE NEWS

L'EMMEPITRE AVANZA
Forti del risultato conseguito dalla Diamond in campo legale (vedi voci di corridoio) e dell'enorme diffusione che stanno avendo i file in formato Mpeg2-Layer 3, altre case si stanno lanciando nel mercato dei lettori portatili di MP3: l'ultima in ordine di apparizione è la Samsung, pronta a dare inizio alla commercializzazione di Yepp, la sua alternativa al Rio PMP300 di Diamond Multimedia. Le dimensioni sono incredibilmente contenute: 58mm x 85mm x 17 mm, ovvero l'equivalente di una carta di credito piuttosto spessa. Il lettore, se adeguatamente montato sul supporto che vedete nella fotografia, può essere collegato a un PC e tramite esso è in grado di memorizzare sulla propria falsh memory card ben 40 Mb di dati. Le feature offerte da Yepp sono davvero tante: innanzitutto è dotato di un pratico visore a cristalli tramite il quale controllare la canzone riprodotta; può contenere dati in formato .mp3 (equivalenti a una quarantina di minuti di musica) oppure in classico formato .wav (solo pochi minuti, in questo caso); all'occorrenza si possono salvare anche file grafici o di testo, trasformando il lettore in una sorta di dispositivo di backup d'emergenza; il programma incluso col lettore permetterà, a chi lo desideri, di inserire per ogni canzone tutte le informazioni che vuole e visualizzarle sul display: autore, album, titolo, durata e persino testi! Il modello DeLuxe offrirà la possibilità di registrare da fonti esterne come radio FM, CD o in presa diretta; lo stesso scatolotto che vedete nella foto permette di collegare lo yepp a uno stereo e ascoltare la musica senza bisogno di essere collegati a un PC; il rivestimento esterno del lettore è realizzato totalmente in magnesio, in modo da resistere agli urti più violenti, pur mantenendo un design davvero accattivante; non si ha nessuna notizia riguardo al prezzo: si sa solo che la distribuzione inizierà nel mercato asiatico a Febbraio, mentre quello statunitense verrà invaso dal mese successivo, con previsioni di vendite nell'ordine dei 30 milioni di dollari. E noi europei? Beh, noi importiamo (che battuta elegantissima).

CT

JEFF WAYNE'S

THE WAR OF THE WORLDS

Tutti i diritti sono riservati e tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari.

SONO ARRIVATI, E PURTOPPO NON SONO AMICI

LA GUERRA DEI MONDI STA PER COMINCIARE

Rage Software

PC CD-ROM
WINDOWS 95
& DOS 6.0

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

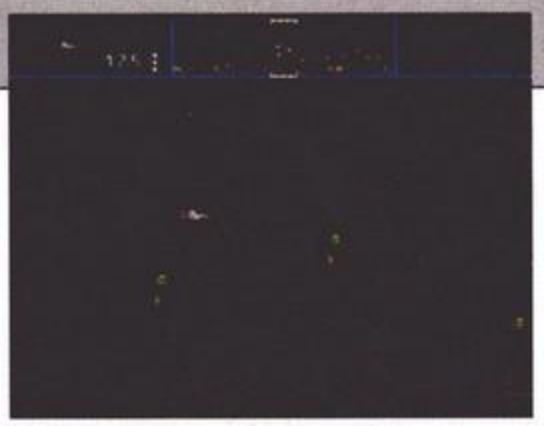
PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

BASKET MILANO

Questo mese diamo un'occhiata a tre titoli fondamentali del passato: il gioco che ha dato origine ai coin-op così come li conosciamo, il capostipite degli sparatutto e la prima avventura di Mario. Senza questi giochi la storia dei videogames non sarebbe mai stata la stessa...

Jacopo Prisco

DEFENDER



Defender arrivò nel 1980, quando i cabinati da coin-op erano tutti piuttosto rozzi e il concetto di gioco sempre molto immediato. Con i suoi cinque tasti e con la sua difficoltà estrema, quindi, Defender intimidiva un po' i giocatori, che si trovavano di fronte a una sfida per allora inconsueta. Alla base del coin-op, prodotto dalla specialista in flipper Williams, c'erano due CPU di tipo 6809 e 6803. La grafica era estremamente evoluta e il concetto di fondo fece breccia a tal punto che Defender può essere considerato come l'apripista del genere shoot'em up, che avrebbe avuto negli anni a seguire una grande popolarità.

PRODUTTORE: *Williams*
ANNO: *1980*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME, RETROCADE*

DONKEY KONG

La prima apparizione della storia di Mario risale proprio a questo gioco. In realtà l'idraulico italiano non aveva qui alcun tipo di personalità, né poteva dirsi definito il suo aspetto, eppure sia lui sia il "cattivo" della situazione, Donkey Kong, sono diventati due tra i personaggi più conosciuti dei videogiochi. Responsabile del coin-op è, non a caso, quello stesso Shigeru Miyamoto che in tempi più recenti ci ha deliziato con i vari Mario e Zelda. Donkey Kong utilizzava due CPU, uno Z80 e un 8035, e fu il primo coin-op della storia ad avere anche più di uno schermo. In realtà la sua produzione venne decisa per sbarazzarsi di alcuni cabinati originariamente prodotti per il meno fortunato Radarscope. La Nintendo produsse anche un notissimo seguito, Donkey Kong Jr., che uscì nel 1982. Innumerevoli le trasposizioni sulle piattaforme da casa, e non solo quelle prodotte da Nintendo.

PRODUTTORE: *Nintendo*
ANNO: *1981*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME, Retrocade*

SPACE INVADERS

Pong a parte, Space Invaders è il vero capostipite dei videogames. Questo rozzo cabinato della Taito (prodotto su licenza, nei paesi occidentali, dalla Midway) diede il via alla febbre dei coin-op, rivelandosi una vera e propria mania planetaria, tale da influire persino sulla disponibilità di valuta spicciola in Giappone! Si trattava, per quei tempi, di un tipo di divertimento del tutto nuovo, nonostante oggi la qualità tecnica del gioco sia pressoché ridicola. Dall'idea di Space Invaders nacquero in seguito dei cloni più evoluti come Galaga e Galaxian, che aggiungevano brio e colore alla pallida grafica dell'originale. Il successo del prodotto fu tale da generare la proliferazione di "sale giochi" improvvisate che permettevano di godersi Space Invaders in locali appositi, con un audio migliorato grazie a collegamenti con mostruosi impianti stereo. La Taito produsse un seguito nel 1979, Space Invaders II, che venne diffuso nel resto del mondo col titolo di Space Invaders Deluxe. Ancora oggi, anche se pare incredibile, l'emulazione di Space Invaders rimane ostica per via di particolari meccanismi di accesso alla RAM; il sonoro, affidato a un DAC, è emulato soltanto tramite campionamenti audio della macchina originale.

PRODUTTORE: *Taito/Midway*
ANNO: *1978*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME, Ratricade*

NEWS

Un mese ricco di novità per l'emulazione... cominciamo con due sistemi che finora non erano ancora stati emulati: il Virtual Boy e la scheda System-1 della Namco. VBEmu98 è il primo programma che riproduce, anche se in maniera ancora preliminare e con una manciata di titoli, lo sfortunato sistema tridimensionale della Nintendo; per quanto concerne invece la scheda Namco, ci sono attualmente ben quattro differenti progetti di emulazione, per coin-op quali PacMania e Galaga 88. Tra le nuove release abbiamo invece quelle di SNES9X (1.15), Retrocade (1.1, con il supporto per Dig Dug, Bosconian e Galaga, tra gli altri) e del PSEmu, il famigerato emulatore PlayStation che è attualmente in fase di beta-testing per una nuova release finale. Questo emulatore sta facendo progressi notevoli, anche se i titoli supportati sono ancora pochi (circa una dozzina) e ci vuole un sistema super equipaggiato (P2/400+Voodoo2) per ottenere risultati accettabili, oltre naturalmente ai CD originali per PlayStation. Se avete una PSX e l'hardware adatto, comunque, dategli un'occhiata: vedere Tekken 3 che gira (pur in maniera non esente da difetti) in 800x600 a 60 frame al secondo è impressionante... Tra l'altro il team di sviluppo di PSEmu si è recentemente unito con quello di Psyke (un altro emulatore di PSX, meno evoluto) ed è stata annunciata anche una versione per Macintosh. Passiamo a MAME, che ha raggiunto la beta numero 8 della versione 0.34: sono supportati 39 nuovi set di ROM, tra cui l'attesissimo Empire Strikes Back. L'emulazione Neo-Geo è stata migliorata, soprattutto in ambito sonoro: ora il 95% dei titoli gode di un audio pressoché impeccabile. Sempre a proposito di Neo-Geo, un emulatore di origine Koreana, chiamato NeoDanji, si sta facendo avanti con prepotenza, anche se è difficile capire gli aggiornamenti di ogni nuova release visto che è tutto completamente in koreano. Anche l'oriente si fa avanti, comunque... al mese prossimo!

END

I CLICKBOOM AL CONTRATTACCO

Dopo le polemiche nate dalla decisione di non rilasciare la versione PPC ufficiale di Quake, Alexander Petrovic ha concesso un'intervista esclusiva alla rivista online THE.NEWT (http://www.newt.u-net.com/newt/), svelando alcuni interessanti particolari alla base delle ultime decisioni dei clickBOOM. Secondo Alexander, i clickBOOM avrebbero voluto distribuire gratuitamente Quake PPC in bundle con le schede PPC di Phase 5, ma l'accordo con la ditta tedesca non è mai stato raggiunto e anzi Phase 5 ha fatto di tutto per confondere le idee ai (pochi) sviluppatori PPC, iniziando l'ormai nota guerra di compatibilità col WarpOS di Haage & Partner (ma farne una versione compilata per PPC e una per WarpOS no, eh? NdTMB). Dal canto suo Amiga Inc., che in un primo momento era d'accordo sul fatto che il PPC avrebbe rappresentato il futuro della nostra macchina, all'improvviso ha cambiato idea e ha annunciato i nuovi Amiga con OS 5.0 (di cui comunque non si è mai visto né detto nulla di concreto che potesse convincere gli eventuali sviluppatori a supportare una tale piattaforma). Phase 5 e Amiga Inc. sarebbero anche colpevoli di non aver mai aiutato i clickBOOM nel combattere la diffusione della versione illegale di Quake PPC che peraltro ha raggiunto la tredicesima posizione dei file più scaricati da Aminet, pur essendo stata online solo per mezza giornata! Secondo Alexander Petrovic, tutti i possessori di schede PPC ansiosi di vedere qualche bel gioco che sfrutti la potenza delle loro schede, dovrebbero chiedere questi giochi a chi li ha promessi, e cioè proprio alla Phase 5: l'unico errore dei clickBOOM è stato quello di annunciare MYST PPC prima che le schede PPC fossero effettivamente disponibili. La fortuna dell'hardware dipende dal software e proprio per questo nel febbraio '98 i clickBOOM chiesero ad Amiga Inc. di partecipare a spese loro al prossimo E3, in modo da mostrare l'Amiga e i suoi giochi tra l'infinità di PSX, N64, PC e MAC di cui lo show era stracolmo. Li pregarono anche di scrivere una lettera alla EMAP Images per cercare di salvare CU Amiga da morte prematura e gli domandarono anche di supportarli per portare su Amiga Netscape e il Quicktime di Apple. Amiga Inc. si disinteressò a ognuna di queste iniziative.
In ogni caso i clickBOOM non si sono del tutto scoraggiati e sono ancora intenzionati a produrre per Amiga un gran numero di giochi di qualità: dopo NAPALM (che con tutta probabilità non ce la farà a essere disponibile prima di Natale), Z (la cui conversione da PC è stata confermata ufficialmente) e SAFECRACKER, ci attendono altre interessanti novità (tra breve verrà diffuso un comunicato stampa in cui saranno annunciate ufficialmente altre importanti conversioni da PC). Parola di Alexander Petrovic.

W IPEOUT 2097 SU AMIGA!

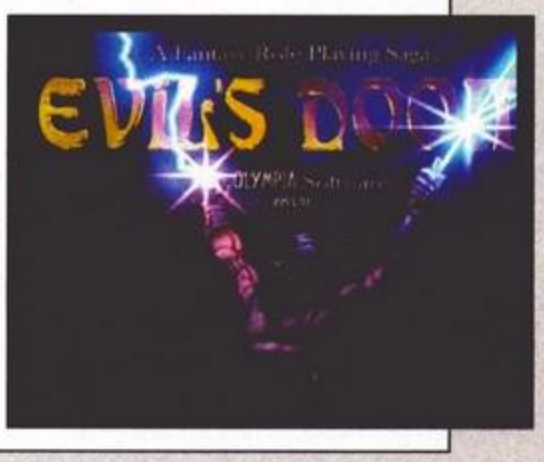
Oltre ai clickBOOM, altre software house si stanno muovendo per portare su Amiga i maggiori successi per PC. Il 24 novembre Stuart Walker dei Digital Images mi ha confermato di aver ottenuto dalla Psygnosis (la quale peraltro si è detta interessata a supportare gli Amiga di prossima generazione) la licenza per la conversione di WIPEOUT 2097: il gioco sarà pubblicato dalla Blittersoft, dovrebbe essere disponibile già tra tre mesi e richiederà PPC, scheda grafica (possibilmente 3D), lettore cd-rom e 16MB di fast. Lo stesso Stuart Walker mi ha confessato di essere già in trattativa per altre conversioni (un nome su tutti: X-COM INTERCEPTOR, versione 3D di UFO) e di non essere affatto interessato alla conversione di TOMB RAIDER 3, dato che il capolavoro della Eidos sarà presto disponibile per Mac e sarà dunque giocabile su Amiga tramite gli emulatori Mac di prossima generazione (PPC). Infine, sembra che della tanto attesa conversione di Quake 2 non se ne farà nulla, dato che i DI sembrano più interessati ad Half Life, che comunque ne sfrutta il motore grafico ed è anche e soprattutto un gioco decisamente più bello dell'originale di casa Id.

B UBBLE HEROES

Andrea Morolli e la sua Arcadia Development proseguono lo sviluppo di BUBBLE HEROES, il coloratissimo clone di Puzzle Bubble che al Pianeta Amiga 98 ha incuriosito più di una persona. I personaggi di cui potremo vestire i panni nello "Story Mode" saranno ben tre (Nekochan, Gupochi e Yorumaru) e, in pratica, si tratterà di liberare quattro ninfe rapite dal cattivone di turno, Gonzol, attraverso quattro mondi a loro volta suddivisi in quattro diverse fasi di gioco. Le sequenze animate (incluso il gran finale) saranno diverse a seconda dell'eroe selezionato e non mancheranno fondali animati, trasparenze, tracce audio suonate da CD e più di 60 livelli, il tutto a 50 fps anche su 68020 con 1MB di chip ram, 4MB di fast ram e lettore cd-rom 2x. A questo punto attendo con ansia che il buon Andrea si rifaccia vivo con un nuovo demo giocabile.

T ITAN NEWS

La versione Amiga di SETTLERS 2, annunciata dalla Titan Computer durante il Computer 98 e probabilmente disponibile già all'inizio di febbraio, includerà un paio di aggiunte rispetto alla versione PC (il supporto per il gioco in rete mediante il protocollo TCP/IP e un generatore di livelli casuali), richiederà almeno un 68030, 16MB di fast ram, 40MB di spazio libero su hard disk e lettore cd-rom e includerà una speciale versione PPC: se il gioco avrà successo (leggasi: se la Titan venderà almeno 3/4000 copie), potrebbe seguire anche la conversione di SETTLERS 3 (di cui la Titan si è riservata l'opzione). EVILS DOOM SPECIAL EDITION sarà finalmente disponibile a gennaio, mentre per CLAWS OF THE DEVIL ci sarà da aspettare fino ad aprile. Quest'ultimo girerà sia su 68060 (in bassa risoluzione) sia su PPC e in entrambi i casi sarà indispensabile una scheda grafica: la versione PPC girerà sul kernel PowerUp e supporterà direttamente il chip Permedia delle nuove schede grafiche B/CVision (in parole povere, non ci sarà il supporto per il WarpOS né per il Warp3D, almeno per il momento). Relativamente ai progetti per il '99, benché tutto dipenda dalle vendite di SETTLERS 2, sono previste altre due conversioni da PC (a tal proposito la Titan è in contatto con diverse software house tra le quali la Eidos) oltre ai già annunciati titoli PPC-only TOTAL COMBUSTION e SHADOW OF THE THIRD MOON 2 (quest'ultimo disponibile solo dopo l'uscita delle versioni PC e Mac del primo episodio).



T URBO RACER 3D

Questo il nome di un gioco automobilistico rilasciato nel mercato shareware dalla VAK Entertainment. TURBO RACER 3D presenta un buon motore 3D capace di gestire il texture mapping in tempo reale anche su 68020 e 4MB di fast ram: le modalità e le caratteristiche di gioco non presentano nulla di nuovo rispetto ai prodotti esistenti (vari paesaggi, varie condizioni meteorologiche, power-up, bonus, gare contro il tempo, editor di livelli, ecc.) ma ciò che potrebbe risultare interessante è che la VAK Entertainment è intenzionata a entrare nel mercato commerciale con una "special edition" di tutto rispetto, che si spera possa supportare i processori PPC e le schede grafiche ed entrare così nell'olimpo delle produzioni videoludiche del 2000.

N LA BLITTERSOFT VIDEOGIOCA...

La Blittersoft è sempre più decisa a investire nel mercato dei giochi per Amiga e, dopo essersi accaparrata i diritti per la pubblicazione e la distribuzione dei prodotti della Digital Images di Stuart Walker (tra i quali anche Space Station 3000 e WipeOut 2097), ha annunciato di aver firmato un accordo commerciale con la Q-Software per portare sui nostri monitor FUBAR, l'ennesimo clone di C&C in cui sarà però possibile scegliere tra due modalità di gioco: Quick-Fire, in cui si dovranno semplicemente distruggere tutti i nemici presenti sul nostro territorio, e Strategic, in cui entreranno in gioco tutte le caratteristiche tipiche di ogni clone di C&C che si rispetti (costruzione di edifici, organizzazione di truppe, sviluppo di risorse, espansione in altri territori, ecc.). Il gioco conterrà più di 350 tra truppe, veicoli e missili, supporterà fino a 16 giocatori anche via Internet, includerà sequenze animate e tracce audio suonate da CD e necessiterà di 68030, fast ram e 20MB di spazio su hard disk. L'eventuale presenza di PPC, AHI o schede grafiche sarà pienamente sfruttata.

C HI SI RISENTE!

Dopo un anno dall'annuncio ufficiale e dopo i ragionevoli dubbi circa la sua effettiva uscita (tanto più che la homepage del gioco era misteriosamente scomparsa), BATTLE è tornato a farsi sentire nella persona del programmatore Marco Frischkorn. Il tanto atteso clone di Battle Isle supporterà fino a quattro giocatori all'interno di gigantesche aree di battaglia rese ancora più realistiche grazie alle diverse condizioni meteorologiche (nebbia, nuvole, pioggia, ecc.) e di luce (giorno e notte), mentre le nostre unità avranno quantitativi limitati di armi e di combustibile: la longevità sarà garantita da un editor e dalla continua disponibilità, dopo l'uscita del gioco, di nuove unità, mappe e missioni. BATTLE richiederà un 68030, 16MB di fast ram, un lettore cd-rom 8x e 20MB di spazio libero su hard disk, ma trattandosi di un progetto piuttosto ambizioso Marco è alla ricerca di un altro programmatore C o ASM, di un grafico 2D e di alcuni grafici 3D (m_frischkorn@fulda.net).

D I TUTTO UN PO'

Da un po' di tempo a questa parte il mio amico David Flaherty (autore della rivista online Amiga Nutta) sta organizzando delle interessantissime conferenze in IRC insieme ai maggiori esponenti della scena videoludica: uno degli ospiti più massacrati in assoluto è stato senza ombra di dubbio Paul Carrington della Vulcan, che ha letteralmente sputato sull'attuale mercato Amiga, sui processori PPC e sulle schede grafiche basate sul Permedia 2 e sul VooDoo 2, benché più di una persona gli abbia fatto notare che la Vulcan fino a ora ha guadagnato poco solo perché ha pubblicato giochi mediocri (eccezion fatta per l'ottimo Genetic Species) e che magari con qualche conversione da PC avrebbe venduto molto meglio. Ma Paul non ne ha voluto sapere e ha ribadito che, pur offrendo il proprio supporto a chi volesse continuare a sviluppare per Amiga, il futuro della Vulcan è nel mercato PC: mi chiedo solo come faccia la Vulcan a pretendere di guadagnare una sola sterlina pubblicando quello schifo di CAVEMAN SPECIES in un mercato, quello PC, in cui i cloni di C&C si sprecano e in cui il minimo indispensabile per avere successo è un TOMB RAIDER 3 o un FIFA 99... Graditi ospiti di David Flaherty sono stati anche gli autori di LAMBDA, letteralmente tempestati dalle domande delle 80 persone presenti nel canale #amigames. Dalla chiacchierata sono giunte conferme e smentite alle voci che si erano diffuse: innanzitutto non sono previste né versioni PC (giusto perché nessuno di loro può permettersi un PC), né versioni 24bit o PPC (preferiscono ultimare prima la versione 68k e magari pensarci in seguito); inoltre la versione finale del gioco potrebbe includere scene girate da veri attori e tracce audio suonate da CD, ma per quanto riguarda il tempo necessario a completare LAMBDA, gli autori non vogliono nemmeno sentirne parlare (idem per gli eventuali publisher, visto che un limite di tempo non darebbe loro la necessaria serenità); relativamente alla velocità del motore 3D, invece, l'attuale demo gira a circa 20fps su 68060/50mhz + AGA ma, modificando opportunamente i settaggi, ha la stessa velocità di Colony Wars su PSX.

A AA... AIUTO CERCASI!

I Digital Visionaries (totallyamiga@yahoo.com) stanno cercando due programmatori, un musicista e due grafici 3D da affiancare al team che è già al lavoro su THE HOLY TRINITY, avventura con grafica 3D renderizzata che avrà un impatto visivo molto simile a MYST e una modalità di combattimento vicina a Final Fantasy VII. La Blittersoft sta cercando di formare un proprio team di sviluppo al fine di portare su Amiga i migliori giochi per PC: se vi ritenete dei bravi programmatori C o dei bravi grafici 3D, scrivete a programmer@blittersoft.com. La Blue Black Solution sta cercando un musicista che possa curare la colonna sonora di OPERATION: COUNTERSTRIKE: l'indirizzo in questo caso è music@thesnakepit.demon.co.uk, ma ricordatevi di mandare qualche esempio della vostra bravura. La Pagan Software (ex Corruption Software) vuole creare un team di sviluppo parallelo che possa dare forma a un progetto ideato dalla stessa Pagan: al momento servono un coordinatore, un grafico e un coder che conosca, tra le altre cose, il c2p, il Workbench, l'RTG, l'AHI e magari anche le caratteristiche dei processori PPC. Indispensabile l'accesso a internet e la familiarità con email, irc/icq (jason.hayman@virgin.net). Se infine non sapete programmare, non sapete scrivere musica, non sapete disegnare e vi ritenete dei perfetti "nuller" come il sottoscritto, forse potrebbe interessarvi la traduzione in italiano di MOONBASES: sarà sufficiente contattare la Homegrown Software all'indirizzo homegrown@eclipse.co.uk.

I MPORTANTE!

Se nel vostro cassetto sys:libs/ avete la versione 45.4 o 45.5 della datatypes.library e se la lunghezza di tale libreria è 32748 byte e se ultimamente vi siete collegati in Internet, allora i dati del vostro provider e quelli del vostro account (password inclusa) sono stati rubati dall'astuto ideatore di questo "trojan". Niente paura: cancellate subito la libreria, installatene una "pulita" (magari dal dischetto originale del Workbench) e cambiate immediatamente la vostra password. Ovviamente l'autore della datatypes.library v45 non c'entra nulla con questa storia, quindi potete benissimo installare nuovamente tale libreria facendo però attenzione che la sua lunghezza sia 27780 bytes.

Olofight

"Dedicato a Vincenzo Stoduto per la pazienza, la fiducia e il supporto datoci e a tutti quelli che, ognuno a proprio modo, hanno contribuito a far sì che il nostro sogno si avverasse. Grazie"

In preda a una crisi mistica, mi sono dato fuoco stile bonzo per protesta nei confronti di Amiga Inc...

Godzilla contro Biollante o il dipinto di un pittore squilibrato? Chi può dirlo?

Sono queste le prime parole che si possono leggere sul manuale cartaceo di Olofight, prima fatica (nel vero senso della parola) di The Real Ologram, l'italianissima software house di Fabrizio Stoduto. Il gioco è stato presentato durante il Computer 98 in Germania e mi è arrivato tramite corriere espresso (no, non sono raccomandato: The Real Ologram pubblica autonomamente i propri giochi e li distribuisce proprio tramite corriere espresso!) da oltre un mese, ma la recensione è, ahimè, slittata a questo numero a causa di un dischetto danneggiato che Fabrizio non è riuscito a rimandarmi prima della chiusura del numero di dicembre. Poco male, se non altro ho avuto un po' più di tempo per provare il gioco e magari stavolta riuscirò a scrivere qualcosa di sensato e comprensibile, alla faccia del buon TMB e dei suoi commentini malefici (la verità ti fa male lo sooo... NdTMB).
La prima cosa che salta agli occhi è la bellezza e l'eleganza della scatola (davvero "old style" rispetto alle sempre più economiche confezioni moderne), con dentro i poster, gli adesivi, il completo e dettagliato manuale inglese/tedesco/italiano e la cartolina di registrazione: "old style" è anche la protezione del gioco, una pallosissima sequenza del tipo "inserisci la terza parola della terza riga di pagina tre" e poi ancora "inserisci il numero seriale", roba da farti venir voglia di usare software pirata (quello pieno di BackDoor magari... NdTMB).
La presentazione è carina e mostra i vari combattenti, anche se le brevi animazioni girano in piccole porzioni di schermo e potevano essere realizzate decisamente meglio (soprattutto nella versione CD, considerando lo spazio disponibile). Per chi non l'avesse ancora capito OLOFIGHT è un picchiaduro nel quale gli ultimi otto discendenti della razza umana, costretti ad abitare su altrettanti pianeti artificiali del sistema di Zeitor dopo un terrificante conflitto interno, torneranno nella loro "terra natia" per cercare di sconfiggere il cattivone di turno, Thitan: infatti quest'ultimo ha appena scoperto il segreto dell'energia prodotta dal nucleo del pianeta Kobaia e deve essere assolutamente fermato prima che riesca a costruire un generatore che gli permetta di dominare l'universo. Ovviamente, in barba agli insegnamenti della storia, i discendenti della razza umana non disdegneranno di combattere gli uni contro gli altri prima di affrontare Thitan.
Subito dopo l'introduzione del gioco, apparirà sullo schermo il menù principale dal quale sarà possibile selezionare le opzioni e scegliere la modalità di gioco preferita. Tra le varie opzioni è possibile abilitare l'autosave (alla fine del gioco memorizza automaticamente tutti i dati relativi sia alle opzioni che alle caratteristiche dei personaggi), il FAM (il tanto pubblicizzato "Fighting Adaptipe Music", cioè il sistema intelligente che adatta la musica all'andamento del combattimento) e il tempo; inoltre, è possibile scegliere il sistema sonoro (musica, sottofondo o nessuno dei due), il livello di

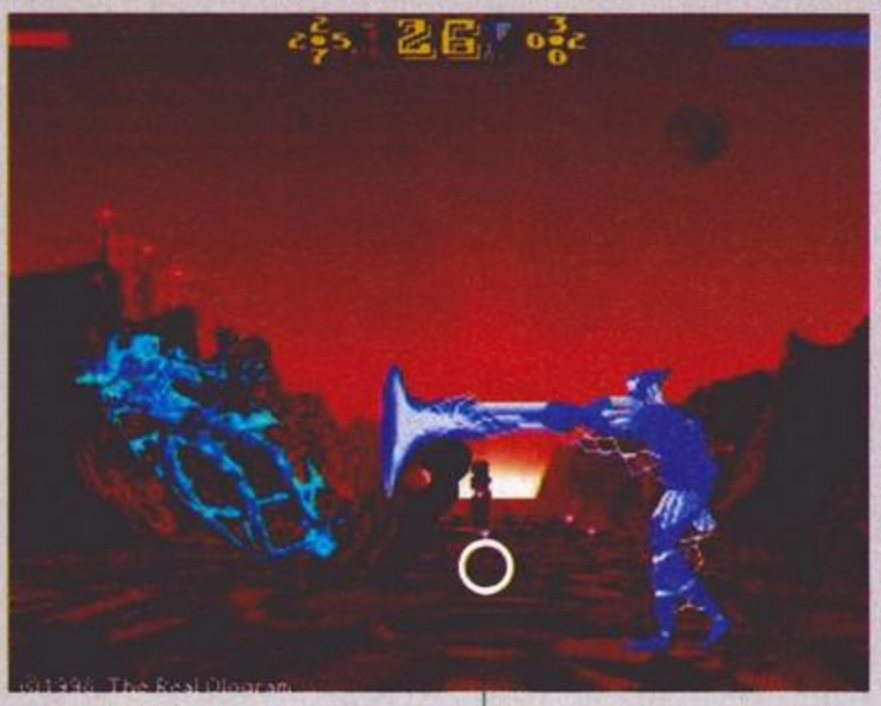
Gli omini verdi sono fra noi! Forse Mulder aveva ragione...

Sicuramente questo è uno dei fondali maggiormente riusciti.

"Quando non vi sarà più posto all'inferno, i redattori cammineranno sulla terra..."

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Olofight è pubblicato e distribuito da The Real Ologram di Fabrizio Stoduto. Se non riuscite a trovare la vostra copia presso gli usuali canali di distribuzione, potete contattare l'indirizzo email ologram@ologram.com, oppure collegarvi al sito www.ologram.com o scrivere direttamente a: The Real Ologram - Via Epitaffio n°100 - P.co Nuovo Mondo lotto M - 80014 Giugliano (NA).



No, non è il finale di Terminator 2.

difficoltà e il dettaglio grafico. Le modalità di gioco prevedono invece lo "Story Mode" (se si riesce a concludere con difficoltà "hard" o "super" si potranno scegliere nuovi combattenti), il "Survival Mode" (per vedere quanti avversari di fila possiamo sconfiggere prima di esaurire la nostra energia) il "Time Attack Mode" (una vera e propria gara contro il tempo), oltre agli usuali combattimenti singoli contro il computer o contro un secondo avversario umano.
Una volta scelto il combattente, sarà possibile configurare le mosse speciali associandole alle quattro direzioni principali del joystick: all'inizio tutte le caratteristiche del personaggio (attacco, difesa, resistenza ed energia) avranno valori minimi e non avremo molta scelta in fatto di attacchi, ma a ogni combattimento che vinceremo aumenterà la nostra esperienza e conseguentemente la potenza del nostro personaggio e delle nostre mosse speciali (che alla fine diventeranno ben dieci). Le mosse tradizionali prevedono i soliti pugni, calci, salti, capriole e parate, oltre a una infinità di attacchi (in piedi, seduti, o durante il salto) e a due tipi di prese per ogni personaggio (molto intuitive e facilmente realizzabili anche dai più incapaci). I dieci differenti combattenti, tutti renderizzati, sono animati ognuno con oltre quattrocento frames e si muovono a 25fps: peccato che qualcuno manchi di originalità e che dia l'impressione di essere stato creato tanto per far numero, risultando brutto e mal colorato. I fondali presentano diversi strati di parallasse, sono animati e si presentano decisamente più curati (benché anche in questo caso ci sia qualche eccezione). Il danno che viene causato da ogni colpo è in funzione della precisione del colpo stesso (cioè vuol dire che le vostre prime partite potrebbero durare anche meno di dieci secondi, tanto più che il round è unico!), ma la facilità di esecuzione degli attacchi è a volte scoraggiante (il bello dei vecchi picchiaduro era proprio quello di riuscire a fare le mosse speciali solo mediante un'incasinatissima sequenza di movimenti ed era proprio in quel momento che venivano fuori i migliori). Alla fine della partita, selezionando l'opzione "Send Records" è possibile inviare i propri dati e i propri punteggi al server della The Real Ologram ed entrare così a far parte di una classifica generale consultabile all'indirizzo www.ologram.com (per inviare i record è necessario caricare il Miami, o un programma similare, prima di OloFight).

Massimo "MAXIME" Marino.

Non ti preoccupare, noi ti "accetteremo" per quello che sei...

In questa immagine potete constatare di qualità delle animazioni presenti in Olofight.

A1200

Da OloFight, sinceramente, mi aspettavo molto di più: la presentazione (a partire dall'elegantissima scatola fino alla breve introduzione animata) è più che buona, le caratteristiche tecniche sono di tutto rispetto (più di tremila colori sullo schermo, fondali animati e ben disegnati con diversi strati di parallasse, pavimento in prospettiva, musica che si adatta all'andamento dell'incontro, ombre dei combattenti, possibilità di incrementare la potenza e il numero di mosse speciali di ogni personaggio, facilità nell'eseguire le mosse e tanto altro ancora), la musica è più che decente (benché il motivetto che mi è piaciuto di più sia quello del "Game Over"), la longevità è assicurata dalle varie modalità di gioco e dalla possibilità di accumulare esperienza per migliorare le proprie caratteristiche. E allora cos'è che non va? Non va il fatto che sia stata curata più la forma che la sostanza: la giocabilità è bassa a causa di animazioni poco realistiche, di un'azione poco frenetica e di una eccessiva facilità nel realizzare le mosse speciali (mi è capitato di giocare alcune partite e di vincerle utilizzando solo queste); la grafica di alcuni personaggi (ma anche quella di certi fondali e di alcune mosse speciali) denota poca fantasia ed originalità, risultando a volte piuttosto brutta, mal colorata e poco definita (anche con il dettaglio al massimo). In poche parole: OloFight è ampiamente migliorabile sotto parecchi punti di vista e benché sia abbastanza divertente, non è certo come me lo immaginavo. In ogni caso, data la soggettività della valutazione e visto che i picchiaduro non sono più così frequenti come una volta, vi invito a provare il demo giocabile per valutarne l'eventuale acquisto.

HARDWARE

OloFight è disponibile sia su floppy (dieci dischetti) che su cd-rom: le due versioni sono completamente uguali e funzionano su ogni Amiga AGA con almeno 0.7MB di chip ram e 1.8MB di fast ram. Il gioco è facilmente installabile su hard disk, a condizione di avere circa 10MB di spazio libero. Dovrebbe essere presto disponibile un patch per consentire di sfruttare le schede grafiche.

END

ANNO 2 N.14

NATIONAL ARCHAEOLOGY

LA PRIMA RIVISTA NAZIONALE PER I VERI AVVENTURIERI VIDEOGIOCATORI

È l'anno nuovo e come ogni freddo mattino del primo di Gennaio, si scopre un nuovo colore nell'arcobaleno che poggia la sua coda sulla fine del Millennio. Per noi della banda dei videogiochi è il mese del post sciallo di fine annata, dello smaltimento delle euforie natalizie all'insegna di questo o quell'altro titolone di Natale. È chiaro che sarete rimasti incagliati da qualche parte e questo mi pare l'angolo migliore dal quale pretendere stretta di mano e consiglio per i prossimi dodici mesi. Tra i propositi ci metterei quello di terminare FF7 senza trucchi o, per lo meno, arrangiandosi con la solla che avete trovato sul numero scorso. In questo, di mese, siamo tornati ai canoni (non è sempre Natale...) e le solle che troverete su CD sono alcune pezze che dovevo mettere da un po': abbiamo quell'Hollywood Monster che non vi siete degnati di spulciare sul numero di Agosto, insieme al fetido Broken Sword 2 e all'altrettanto marcescente The Dig. La politica dei rattoppi dovrebbe seguitare anche il mese prossimo, anche se – a parte il rinviato Shadow Over Riva (Alex ha toppato, per una volta) e uno degli Star Trek dal Redepaolino – non ho ancora ponderato sui nomi.
Un accenno veloce al Gran Premio di go-kart redazionale e piu in là al campionato che Max ha avuto l'abbrivio di proporre; pur non ottenendo un piazzamento formidabile alla mia prima uscita dopo un decennio, debbo riconoscere di aver scoperto una nuova esaltante specialità nella quale non mancherò di cimentarmi. Ma forse è lecito arrivare al sodo, dato che è inutile nascondere quello che state aspettando: ebbene signore e signori, sto parlando degli oscar dell'anno '98 ai migliori collaboratori del National (ossia le superstar). Al primo posto dell'ambito trofeo CHEAT abbiamo..... Alessio Zurru, detto Firebird... clap clap... silenzio, prego... al primo posto della specialità SOLLE..... Livio D'Este da Mestre... clap clap. Chiaramente sono stati in molti ad aver meritato, ma i piu accaniti e/o precisi li avete appena letti e applauditi, per cui siete invitati tutti a farvi sotto per la prossima tornata!
Adesso riponete le mani e aprite le auricchie, per ascoltare le banfe conclusive. S'Ambrogio è arrivato all'insegna del Tony, che ha chiesto di Ultima Underworld 2, ma è stato talmente confuso che neppure il Simonetto è riuscito nell'impresa di rispondere; e per il solstizio abbiamo naturalmente Daniele Maggione, in arte Son Goku, che arriva con i codici di Total Annihilation, gia pubblicati (ma è sempre gradito). Così come Francesco che alla Vigilia ci consegna i trucchi di F1 '97, gioco, come dire, un filo datato. È allora un mega saluto al grande Giovanni Izzo da Arenzano (GE) e alla sua parrucchiera Maria Vallarino che per Natale ci ha portato una lettera davvero onesta. Come non chiudere allora in bellezza con Valerio Lettieri, da Napoli, il quale per festeggiare la visita di Maradona in Italia, ha pensato bene di inviarci a Capodanno i codici dei livelli di P2, ottenuti dopo grandissime sudate che non auguriamo a nessuno? È tutto e...Ah, dimenticavo, per le donnine che dovessero essere mancate all'appello la notte del 31, c'è ancora del vischio qui in accademia; passate pure, vedrò che posso fare...

Massimo "Il Maiuscolo" Svanoni

È mattina, fa freddo e dovete ancora smaltire la sbornia (e la donnina) della Notte di Capodanno; vi sembra una buona ragione per mancare all'appello? Non credo. Perché io sono lì laddove c'è una richiesta (sì, quella comprensiva di inventario, situazione corrente chiara e lampante e colpi di genio andati a male) e voi come minimo siete tenuti a fare altrettanto con le solle e i cheat (palesemente controllati alla perfezione), grazie alla connessione nuova fiammante che avete ricevuto per Natale. E non deludetemi perché mi sono dichiarato imbellito per l'intero mese di Dicembre appena trascorso, in virtù delle plurime alternative di grande spolvero che si sono presentate, quindi se proprio volete consolare qualcuno rivolgetevi al Barone, per il quale il solstizio invernale è stato ribattezzato mestizio d'inverno.
Speriamo che la banfa non mi porti imbruttimento a secchiate, come peraltro accaduto in circostante estive...
Xenia Edizioni - TGM Tips&1999
Casella Postale 853 - 20128 Milano
e per il rinnovato popolo navigante
xamxol@galactica.it, cui è andato di traverso lo champagne.

BLACK DAHLIA – PRECISAZIONI

Ci sono state alcune perplessità da parte della lettoranza pagante relativamente alla solla di Black Dahlia e noi con il carisma (e soprattutto la disponibilità del buon Alex) che ci contraddistingue, abbiamo deciso di fare chiarezza immediatamente, in modo da stroncare il germe sul nascere.

- La cassaforte di Winslow, richiesta da Gianluigi di Torino: cliccate in modo da far apparire il close up, dopodiché guardate il numero indicato e fate tre giri completi verso destra. Non fermatevi e arrivate fino al numero 19. Ora fate due giri a sinistra, ma non fermatevi al 19 e arrivate fino al numero 6. Infine fate un solo giro a destra, ma non fermatevi e andate fino al numero 33. Se proprio non ci riuscite, usate la password.
- I quattro pilastri nella catacomba, richiesta da Edoardo Grillo: ricordatevi che ciò che viene letto in uno specchio è al contrario. Sul pilastro che apparentemente non possiede i simboli giusti, provate a inserirli invertendo l'ordine, cioè leggendo le rune da destra a sinistra. La password di tutto il puzzle è TEMPLE.
- Il puzzle del candelabro, richiesta da Alessio Mottola: la password è NIMBLE, non NIMB, com'è stato erroneamente pubblicato a causa di un errore di stampa.
- Telefonata a Strauss, da Marina: sul foglio di Pensky c'e' una tabella per convertire le lettere in numeri, ottenendo 258 51-22-40. Alle prime tre cifre bisogna applicare 0, +1 e -1, le altre tre coppie vanno sottratte l'una dall'altra: 5-1=4, 2-2=0, 4-0=4. Morale: 267 404. Il ragionamento non è semplicissimo e per azzeccarlo ci vuole fortuna, proprio per questo ho dato la password!

CAESAR III "BRUTO, FIJO DE NA..., CHE MME STAI A PUGNALÀ?!?"

Stando a quanto sostiene il Duspa, questa dovrebbe essere la versione originale della nota esclamazione di Giulio Cesare, indirizzata al figliastro al momento della celeberrima coltellata. Chiaramente noi non ci fidiamo per nulla e per andare a controllare senza troppi patemi, abbiamo deciso di usare qualche trucchetto.
Se avete problemi monetari, utilizzate la seguente procedure, una volta ottenuta l'opzione Senato. Cliccate sull'icona dell'Imperatore (all'interno dell'opzione appena ottenuta) e selezionate un salario di 500 denari (Caesar Wage). Dopo che alcuni mesi, quando avrete raggiunto i 3000 denari, andate a pescare l'opzione "Give to City", selezionando "All" nella finestra di conferma. Premete allora il pulsante "Give" e, dopo l'avviso di casse asciutte, premete nuovamente "Give to City", questa volta scansando come la peste il pulsante "All". Con la pazienza che vi ha fatto santi, premete di nuovo il pulsante "Give", e i vostri risparmi finiranno con cifre negative. Ripetendo l'intera procedura, accumulerete una gran fortuna. Altrimenti fiondatevi nella directory del gioco, e aprite il file *.txt della missione che vi interessa; cercate quindi la parola dig e sulla prima linea cambiate il numero con un numero negativo. Ora, ogni qualvolta distruggerete qualche uomo o edificio, vi saranno aggiunti 1000 sesterzi ai vostri titoli di Stato.
Sempre nella directory del gioco c'è un file chiamato c3_models.txt (un po' dome quello di Settler 2, per chi ci ha smanettato); questo file permette di cambiare quasi tutto nel gioco (per chi li ha usati assomigliano ai file di settler2). Generalmente ogni nome dell'unità è seguito dal suo quantitativo, quindi potrete disporre queste cifre a piacimento; non esagerate con le cifre e fate sempre la copia di sicurezza, come insegna il dottore.

COLIN MCRAE RALLY

Questo doveva essere il pezzo forte del numero scorso, ma ho tagliato causa impossibilità di controllare dove andavano digitati; ora, finalmente, tutti coloro che volessero sfidare la Tigra del Duspa, la Bravo del sottoscritto o la Panda del Barone possono inserire uno dei seguenti codicilli al posto del nome (si dice in giro che funzionino solo a livello esperto) e ringraziare, tra i numerosi, Matteo "Spiderman" Bellotto, Mak, Andrea Canova e Leonardo Ancili, Alessandro Tatti e Alessio Zurru:
OPENROADS - Tutti i tracciati
SHOEBOXES- Tutte le auto
TROLLEY – Quattro ruote sterzanti
FORKLIFT – Le ruote posteriori sterzanti
HELIUMNICK – commenti poco carismatici di Nicky Grist
MOREOOMPH - Turbo mode
BLANCMANGE - Wobbly car mode
BACKSEAT - Nicky Grist al volante
PEASOUPER - Fog mode
DARKSIDE - Guida tutti i circuiti di notte.
BACKAGAIN - Guida tutte le piste al contrario(dalla fine alla partenza)
FREEWAY - Attiva tutte le piste
PRESSFAST - aumenta l'accelerazione
CHOIRBOY - voce alta e stridula a Nicky
SPECIALED - Replay del transition mode
ROCKETMAN - Turbo boost (tipo Supercar) accelerazione di colpo (ottimo in ripresa)
TURNBACK - aumento di sterzata
LOTTOWIN - Tutte le vetture bonus
BEEFCAKE - Toyota Celica GT4
HIPPO - Concept Rally Car
GIANTLEAP - Modalità bassa gravità
BORROWERS - Modalità Micromachines
DELOREAN - Modalità Hovercraft
QUARRYVILLE - Circuito Segreto 1
INTHECLOUDS - Circuito Segreto 2
TROLLEYPARK - Circuito Segreto 3
WILDAYWORLD - Circuito segreto 4
PASSEDOUT - Ripristina la voce originale del navigatore (non doppiata in italiano)
WHITEOUT - Tutti i tracciati con la nebbia (per i soli abitanti di Milano e dintorni)
BIGGUNS - Doppia potenza
ALIENGOO - La macchina diventa di gelatina
ALLWHEELS - Super (4WD) steer

COMANCHE 3

Il Barone è scoppiato in lacrime

quando gli ho rivelato di avere questi cheat, di conseguenza non vedo perché non dovrei rendervi partecipi di questo momento di commozione (il rattrappito mentecatto è del resto solito commuoversi in rarissime occasioni, del genere indice Mibtel in spolvero o viaggio a Cuba all'orizzonte...).
Intanto una piccola dritta del tutto inutileT (ma non si sa mai); se volete rigiocare la missione dalla posizione precedente all'errore fatale testé commesso, fiondatevi nel menù delle opzioni, chiappate il playback e tentate di nuovo. Adesso, se la smettete di ridere, vi lancio quanto segue; premete il tasto R (come RRRRinocerrrronte) durante il volo e inserite i seguenti codici:
DOG9 – tutte le armi, compresa la fionda del Bossetti
CAT9 – annullare i danni, esclusi quelli che il Barone ha causato in terra straniera
COWZ – blocca gli avversari (non funziona al kartodromo dove il barone ha sfigurato
BAT9 – evvai di hellfire
RATZ9 - invisibilità
IPIG – sovraccarica armi
E ora qualche consiglio; il Comanche tarella cattivo di lato quando tentate di farlo voltare velocemente: utilizzate questa tecnica per salutare il targeting del nemico e per lanciare gli Hellfire. In missione, non fate gli eroi, che non si scherza affatto! Tentate di stare vicino ai compari e usateli per coprirvi dal fuoco nemico. Infine, quando volate a bassa quota, usate pure il cannoncino per spianarvi la strada, è molto più sicuro che tentare di scansare gli alberi modello Baggio, anche perché Baggio se si schianta non ci lascia le penne!

CROC: THE LEGEND OF THE GOBBOS (Mak da Emailandia)

Se ho capito bene e la coccinella di cui parli è Flibby tutto quello che devi fare è attendere che provi a darti un pugno, in modo che si stanchi per colpirlo con la coda; per farla fuori dovrai saltarle sulla pancia per ben tre volte!

DARKLIGHT CONFLICT

Della serie "ho perso i riferimenti ma non il carisma" ecco un paio di consigli in luogo della guida che mi era stata dimandata; mi terrò alla ricerca e vedrò cosa salterà fuori. Nel frattempo voi infilatevi nei vostri caccia e scaldate i laser...
Usate spesso la velocità turbo per adescare con l'inganno i vostri inseguitori e portarli uno alla volta in un cantuccio desolato dell'universo per riempirli di mazzate; chiaramente il turbo – come insegna Michele Cavaliere – è utilissimo anche per scansare proiettili e similari. Altresì i retrorazzi saranno indispensabili per inchiodare o voltarvi alla svelta, mentre gli attacchi frontali necessitano degli scudi e di conseguenza del fuoco normale al cannoncino secondario, l'unico in grado di oltrepassare i suddetti.

DARK OMEN

La domanda che tutti si fanno sempre, ma non sanno rispondere è "dove devo inserire i cheat?". Ebbene questa volta faccio le cose con precisione e vi segnalo in batta il menù principale (new / load); digitate tanto per scogliere le dita, la parolina fudgeislush senza spazi né banfe intermedie, quindi potrete lanciarvi con uno dei seguenti cheat (all'interno del troop roster):
ctrl c & g - 1000 cicci in più al cash
ctrl c & T - 1000 cicci in meno dal cash
ctrl c & e – per incrementare l'esperienza delle unità
ctrl c & u – per rendere indistruttibile l'unità selezionata (anche se non sono certo della tempistica di inserimento)

DAY OF TENTACLE (amici del Raffaele Petricciuolo)

Grazie per il demoniaco, ma non credo. Comunque va molto male, dato che l'aneddotica non va lasciata al solo bossettone, il quale, nonostante tutto il carisma, più di tanto non ci può fare...
Venendo ai tuoi amici – i quali rimangono senza nome né identità – ecco quello che dovete fare.
Dopo aver preso la dentiera al cavallo e aver cambiato il martello a Jed, nella stanza vicino, uscite, scendete le scale, entrate nella prima porta, raccogliete il vino e uscite; entrate nell'ultima, tirandolo, scoprite il letto di George Washington, usate la corda/campanello per chiamare la cameriera e appena arriverà uscite nel corridoio e fregatele del sapone dal carrellino. Tornate verso il Cron-o-Binetto e usate la vernice rossa sull'albero di cachi a sinistra; andate nel salone della riunione, consegnate il vino a Thomas Jefferson e poi parlate con George dicendogli le frasi 1-3-2-2, convincendolo a tagliare l'albero di 'mele' e liberando finalmente Laverne nel futuro. Potrete recuperare il vino più tardi, nel futuro, usando l'apriscatole sulla capsula appartenuta a Jefferson. Tutto ok?

EVIDENCE (Ilaria da Emailandia e Giuseppe da Livorno)

Ecco, vi mettete alla caccia di indizi e poi, come scoprite una raffineria di droga all'interno di un ospedale non ne venite più a capo!
Dopo aver parlato con il vostro amico al ristorante, tornate un'ennesima volta alla stazione e telefonategli subito dopo: i vostri sospetti erano esatti, si tratta di una nuova forma di droga! Rugler, che a quanto sembra non si fida delle conversazioni telefoniche, vi fisserà un appuntamento al molo. Salvate il gioco e andateci. Proseguite dritti e andate al noleggio, dove prenderete in affitto un motoscafo per la simbolica cifra di mille dollari. Il marinaio, preoccupato del fatto di dare una delle sue barchette al primo che passa, vorrà testare le vostre competenze in materia. In pratica si tratta di rispondere a un po' di quiz in materia nautica, la risposta giusta è indispensabile per proseguire:
Alla prima domanda rispondete che la direzione giusta è a destra,
alla seconda dite che la priorità è del più veloce,
alla terza dite che si tratta del ponte più alto, quello riservato al personale.
E poi andate avanti da soli.

HALF-LIFE

E questo lo regalo a quel mentecatto del Simonetto e a tutti gli amici che si sono imbesuiti dietro a questo giochillo tridimensionale (attenzione, messaggio di servizio: lo zio di FBS – Giuseppe – è cortesemente invitato a non passare il seguente trafiletto ad Andrea e Luca, per i quali il suddetto redattore biondiccio sogna un futuro da risolutori di avventure digitali ben al di sopra del livello da lui stesso raggiunto).
Innanzitutto fate partire il gioco con alcuni parametri aggiuntivi (è sufficiente sbirciare tra le proprietà del collegamento all'eseguibile):
"hl.exe – console" – serve per il god mode e il map.
"hl.exe – dev – console" – per utilizzare anche il comando give.
A questo punto potrete accedere alla console con il solito comando (quello comune a tutti i giochi tridimensionali) e digitate inizialmente "sv_cheats 1"; potrete ora sbizzarrirvi dattilografando quanto segue:
IMPULSE 101 – armi e munizioni.
/GOD - god mode.
/NOCLIP – per passare attraverso i muri e volare.
/MAP xxxx – per zompettare alla mappa xxxx. Ecco la lista delle mappe:
Single Player:
c0a0 ; c0a0a ; c0a0b ; c0a0c ; c0a0d
c0a0e ; c1a0 ; c1a0a ; c1a0b ; c1a0c
c1a0d ; c1a0e ; c1a1 ; c1a1a ; c1a1b
c1a1c ; c1a1d ; c1a1f ; c1a2 ; c1a2a
c1a2b ; c1a2c ; c1a2d ; c1a3 ; c1a3a
c1a3b ; c1a3c ; c1a3d ; c1a4 ; c1a4b
c1a4d ; c1a4e ; c1a4f ; c1a4g ; c1a4i
c1a4j ; c1a4k ; c2a1 ; c2a1a ; c2a1b
c2a2 ; c2a2a ; c2a2b1 ; c2a2b2 ; c2a2c
c2a2d ; c2a2e ; c2a2f ; c2a2g ; c2a2h
c2a3 ; c2a3a ; c2a3b ; c2a3c ; c2a3d
c2a3e ; c2a4 ; c2a4a ; c2a4b ; c2a4c
c2a4d ; c2a4e ; c2a4f ; c2a4g ; c2a5
c2a5a ; c2a5b ; c2a5c ; c2a5d ; c2a5e
c2a5f ; c2a5g ; c2a5w ; c2a5x ; c3a1
c3a1a ; c3a1b ; c3a2 ; c3a2a ; c3a2b
c3a2c ; c3a2d ; c3a2e ; c3a2f ; c4a1
c4a1a ; c4a1b ; c4a1c ; c4a1d ; c4a1e
c4a1f ; c4a2 ; c4a2a ; c4a2b ; c4a3
c5a1
Multiplayer/Deathmatch:
boot_camp ; bounce ; datacore
lambda_bunker ; snark_pit
stalkyard ; subtransit ; undertow
Hazard Course:
t0a0 ; t0a0a ; t0a0b ; t0a0b1
t0a0b2 ; t0a0c ; t0a0d
/GIVE xxxx – per ricevere il solito ammennicolo xxxx. A scelta tra i seguenti:
item_airtank ; item_antidote ; item_battery
item_healthkit ; item_longjump ; item_security
item_sodacan ; item_suit
ammo_357 ; ammo_9mmAR ; ammo_9mmbox
ammo_9mmclip ; ammo_ARgrenades ; ammo_buckshot
ammo_crossbow ; ammo_egonclip ; ammo_gaussclip
ammo_glockclip ; ammo_mp5clip ; ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357 ; weapon_9mmAR ; weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow ; weapon_crowbar ; weapon_egon
weapon_gauss ; weapon_glock ; weapon_handgrenade
weapon_hornetgun ; weapon_mp5 ; weapon_python
weapon_rpg ; weapon_satchel ; weapon_shotgun
weapon_snark ; weapon_tripmine ; weapon_quantumdestabilizer

KLINGON HONOR GUARD

Eccoci a KAO (per lo spelling chiedete a FBS, il quale dopo aver sparato la vaccata, come sempre, è andato avanti a ridere per un quarto d'ora); come sempre dovrete innanzitutto accedere alla console con il tasto consueto, quindi digitare GOD per avere l'invincibilità in battaglia oppure FLY per ottenere la capacità di volare; per il resto, KAO è proprio come Unreal, quindi dovrete semplicemente digitare una delle seguenti squisitezze:
ALLAMMO - 999 munizioni per tutte le armi
GHOST – no clip
SUMMON – vi da l'oggetto che desiderate (e soprattutto che digitate dopo la summon)
PLAYERSONLY – il tempo si ferma per tutti tranne che ovviamente voi
OPEN - mappa
BEHINDVIEW1 - chase cam
BEHINDVIEW0 – prospettiva in prima persona
FLUSH – risolve problemucci grafici che si dovessero presentare
KILLPAWNS – secca tutti i nemici
INVISIBLE - invisibilità
KILLALL – uccide tutti i nemici selezionati
HIDEACTORS – nasconde tutti i mostri, gli oggetti e le munizioni

È finita l'epoca
dell'approssimazione!
AIRPORT 2000 ti propone
una nuova generazione
di aeroporti,
aerei ed avventure.

Il nuovo add-on per
Microsoft® FLIGHT SIMULATOR
contiene:
7 Aeroporti ultra dettagliati
11 Aerei con plancia dettagliata
Carte aeroportuali ufficiali
Manuale in Italiano

sviluppato da: wilco Publishing
www.wilcopub.com

distribuito da: 3D Pubblishing
Tel. 02 4886711

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83 31 21 - Fax 02 83 31 23 00 - Hot line 02 83312220
email: ubisoft@ubisoft.it - http ://www.ubisoft.it

SHOWACTORS - mostra di nuovo i suddetti
SUICIDE – autoesplicativo, direi
E ora qualche consiglio. Innanzitutto guardatevi bene attorno, spesso e volentieri le vostre armi sono in grado di modificare l'ambiente in maniera sostanziale. Utilizzate al volo tutti i nascondigli possibili che trovate nel livello, dal momento che vi copriranno dal fuoco permettendovi comunque di fare fuori i nemici. Utilizzate sempre le lame negli scontri ravvicinati e tenete presente che il Bat'Leth è più letale di qualsiasi altro amico suo in questi frangenti.

INDIANA JONES 4 – LA PIETRA DEL MONDO (Carla da Boves e Lucio da Verona)

Eccoci di nuovo alle prese con una delle avventure preferite del mio mentore, che tra l'altro mi aveva promesso di lasciarmi il cappello come passaggio di consegne, ma non ha ancora mantenuto. Vabbé, buon per voi che vestite comunque i suo panni...
Dopo il lancio dal sommergibile nella modalità solitaria vi ritroverete direttamente sulla spiaggia dell'isola. Senza perdere altro tempo, inserite le due pietre nel mandrino, seguite le istruzioni del Dialogo e componete la combinazione descritta; dopo aver premuto il mandrino una porta permetterà di accedere al mitico labirinto di Creta.
Raccogliete due delle tre teste, andate nella stanza a fianco per poi usare la frusta con l'ultima testa rimasta (si intravedrà guardando oltre la porta). Raccoglie l'oggetto per terra e seguite la strada seguente: verso l'alto, quindi a sinistra e poi ancora a sinistra. Vi troverete in una stanza con una gigantesca testa di minotauro; usate la frusta sulla sua testa e poco dopo vi ritroverete su un elevatore che vi condurrà in una stanza sotterranea. Il cadavere di Sthernart vi darà modo di ottenere altri oggetti utili: la Pietra del Mondo, un bastone, un pettine e una sciarpa. Usate la catena nascosta dietro alla cascata per tornare al piano superiore e continuare così le vostre ricerche.
Sophia, invece, è già riuscita a prendere la Pietra del Mondo e dopo avervi aperto la grata, vi siete trovati dinanzi a tre stanze completamente vuote dall'altra parte del cancello. Parlando nuovamente alla ragazza, cercate di fargli mettere il medaglione nella scatola d'oro insieme alle altre biglie di orichalcum, in modo da poter sfruttare il pesciolino d'ambra per individuare dell'altro prezioso metallo (se lascerete fuori anche una sola biglia l'attrezzo indicherà voi stessi!). Quando scoprirete il muro finto, usate la chiglia per aprirvi un varco e accedere alla stanza della mappa di Atlantide. Inserite come al solito le tre pietre sul mandrino e poi ruotatele formando la giusta combinazione (inutile dire che dovrete leggere il Dialogo Perduto). Dopo un 'Klick' la porta d'uscita si aprirà, anche se il risultato non sarà quello sperato, appena ci entrerete, infatti, Kerner apparirà sulla soglia prendendo in ostaggio Sophia e costringendovi a dargli tutte e tre le pietre...
Riguardo a LBA2, la solla dovrebbe essere apparsa su uno dei CD dei numeri scorsi, quindi...

MDK (Lodovico Rosselli da Emailandia)

Siamo alla fine del primo mondo e noooon ce la facciamo a finirlo.
Orbene, dopo essere fluttuato su per il condotto dell'aria, portati nella zona più alta dell'arena e voltati verso la torre lontana sopra ai muri di vetro. Zooma sul tizio che controlla le mine, che lavora nella torre e seleziona l'opzione Sniper Granades dallo sniper mode. Inquadralo bene e zooma al massimo sulla sua facciazza per poi fare fuoco; se non ce la fai e finisce le granate, insisti con i proiettili, prima o poi un altro carico di granate dovrebbe comparire nell'arena...

MONKEY 2 – L'INTRAMONTABILE (Marco Notarnicola da Emailandia)

Il GabuRRi mi ha spedito questa mail assolutamente basito ed effettivamente debbo riconoscere che la menzione speciale per l'italiano non te la leva nessuno. Venendo al problema alla fortezza di LeChuck, fermati in prossimità delle tre statue scheletriche e dai un'occhiata al foglio di carta con cui hai raccolto la saliva di Largo LaGrande. Leggi la prima strofa della canzone, nota come le ossa in questione vengono menzionate e collegate, spingi lo scheletro che corrisponde alla descrizione fornita da questa strofa (nella sua parte sinistra) e procedi nel modo descritto con le stanze che seguiranno (leggendo rispettivamente la seconda, la terza e la quarta strofa della canzone) per giungere di fronte alla colossale porta che ti separa dalla sala del trono. Serve altro?

MOTOCROSS MADNESS

Per Motocross Madness non ho proprio dei codici, ma posso elargire qualche sano consiglio di quelli modello fiaba della buonanotte, rimembrando i bei tempi di fanciullino in cui con la fuego (nota bici da cross dell'epoca con ammortizzatore a balestra centrale e conseguente molleggio da panico) mi imbellivo sulle dunette di terra vicino a casa mia. Chiaramente l'avventura ha assunse connotati decisamente negativi, quando decisi di oliare i freni della stessa, scambiandoli per le giunture delle ruote...
Tornando a noi, intanto, nelle cave, seguite gli avversari controllati dalla CPU, scoprirete un buon tracciato con valanghe di salti; ripetendo ad libitum avrete di che basire in quanto a punti. Riguardo ai consigli sulla guida puri, sporgersi indietro o avanti può essere importante almeno quando sterzare, specialmente se siete in fase di atterraggio o state salendo. Per evitare di dare colpi al manubrio, tentate chiaramente di atterrare sulla ruota posteriore e, molto importante, durante la guida non accanitevi né avanti, né indietro con il joystick; la moto perderebbe peso rispettivamente sulla ruota posteriore e su quella anteriore finendo per scodare ed essere meno controllabile, oppure addirittura bucare. Scegliete quindi la via di mezzo. E saluuuto.

NHL 99

La simulazione di Hockey su ghiaccio della EaSports è chiaramente la migliore sul mercato e il buon Diego Pastore non è emigrato in terra americana per fare una vacanza; il suo compito era invece quello di intervistare i giocatori dell'NHL per scoprire tutti i codici del gioco. Vediamo cosa è riuscito a scovare.
Durante la partita, digitate:
MANTIS - Aumenta collo, gambe e braccia ai giocatori
NHLKIDS - Gioca con dei bambini
HOMEGOAL - Goal per la squadra di casa
AWAYGOAL - Goal per la squadra ospite
PENALTY - Causa un penalty
INJURY - Causa un infortunio
ZAMBO - Nell'arena entra la macchina che pulisce il ghiaccio
VICTORY - Iniziano i fuochi d'artificio
FLASH - Flash dei fotografi dagli spalti
SPOTS - Accende gli Spotlites pre-partita
CHECK - Ogni giocatore colpisce l'avversario più vicino
GRAB - Simile al CHECK, solo che il giocatore colpisce con la mazza l'avversario più vicino
Ma non finisce qui! Dopo aver segnato un goal si può sentire urlare il marcatore. Quando parte l'Instant Replay premete il 4 e il marcatore urlerà di gioia (mantenere premuto il tasto fino a quando non si sentirà l'urlo). E' possibile fare lo stesso durante lo Shoot-Out Drills. Quando il drill é fuori premete 4 ed ecco che ancora una volta nell' arena si sentirà urlare.
Ma abbiamo anche qualche chicca da inserire nel menu dei crediti:
warp9 - Aumenta all' inverosimile la velocità di gioco
eaonline - Abilita NHL99 per Internet
E adesso che siete caldi (okkio a non sciogliere il ghiaccio), potete dedicarvi alla creazione di qualche incredibile campione. Create un giocatore ed inserite uno di questi nomi (che sarebbero alcuni dei programmatori dei vari NHL, presenti anche nelle precedenti versioni del capolavoro della EA Sports). Apparirà il messaggio "Player is already in the database" . Il nuovo giocatore avrà tutte le caratteristiche al massimo:
Dave Warfield
Funky Swadling
Cory Yip
Bryce Cochrane
John Rix
Jeff Dyck
Trent Shumay
Jeff Mair
P.S. La prima parte del malloppo è stata inviata anche da Marcello Perognini; il ringraziamento l'ho messo solo ora per alimentare allo spasmo il tuo dubbio: "miiii, ma questi di TGM ce l'hanno cu miiiia...".

OUTLAWS (Mirko Bradaschia da Cervignano in Friuli e Alessandro Salzi da Genova)

EntraNbi siete inariditi proprio alla fase finale del gioco; ma se è vero che vi chiamate il bello e il brutto, allora io sono il cattivo e non dovrei rivelare nulla. Ma via, i cattivi di oggi sono anche più buoni dei belli (Hmmm... c'è qualcosa che mi sfugge nel gioco di parole...), quindi ecco a voi.
La biblioteca è il luogo da raggiungere dopo la strage (la stanza a due piani col camino); stando sul balcone, cercate un pulsante situato sul pavimento, schiacciatelo e, non appena sentirete uno strano rumore, gettatevi di sotto tentando di scovare la libreria che si è spostata (è sul lato ovest). Entrando nella nicchia e cliccando su una delle colonnine del camino spento, all'esterno farete in modo che quello accesso si apra. Uscite dunque dalla camera e infilatevi nella canna fumaria della biblioteca così d'arrivare fino in cantina...
Nulla d'incredibilmente difficile qui, solo Bill "Buckshot" Morgan che però non resisterà a lungo davanti al vostro mitragliatore... Come, non vi avevo detto che qui avreste trovato un mitragliatore? Beh, vi ho fatto una sorpresa! Dalla cantina, attraverso una serie di appigli e casse, sarete in grado di arrivare nella camera chiusa dall'interno al primo piano, eliminare tutti i suoi occupanti e ottenere l'ultima chiave che vi serve: la Brass Key (III). Ora il cerchio è completo, entrate nella camera di Graham ("E", naturalmente) e sotto con il finale...

OUTWARS (Raffaele Petruccolo da Castellamare di Stabia – NA)

Ho preso Raffaele in quanto è il primo che mi è venuto sotto mano, ma erano in molti a chiedermi questi codici e, per proseguire la serie degli "out", ecco a voi quello che sono riuscito a racimolare (da inserire durante il gioco):
MACLEOD - god mode
DIRTYHARRY – munizioni illimitate
BUZZ - aliante
FRAMERATE - frame rate
PHANTOM – un occhio sulle creature con i tasti F11 ed F12
GOHOME – riparte dalla posizione iniziale
THRASHER – mostra i nemici sul radar
TIMEWARP – rimuove il timer
WEAPONCAM – segue armi sparate
SINGLETRAC – mostra messaggio: "Singletrac Rules!"
KEYMASTER – armatura, energia e munizioni
JUMPOASIS – salta al livello dell'oasi
JUMPANUBIS - salta al livello anubis
JUMPRAGNAROK - salta al livello ragnarok
JUMPJUGGERNAUT - salta al livello juggernaut
JUMPDEAD - salta al livello finale....
BAUMER - ?
SHOWALL – mostra tutta la mappa
SNIPSNIP – cambia sesso ai combattenti...
BIGEARS - attiva/disattiva suoni
BIGBROTHER - ?
WARPME - ?

RAGE OF MAGES (Valerio Pace, "colui che non da fastidio" da Emailandia)

Effettivamente non è che sia proprio un gioco richiestissimo, però ti accontento lo stesso. Durante la partita, premi Invio e digita il seguenti codici facendo particolare attenzione alle maiuscole:
#Chicken – questo è il primo in assoluto dal momento che abilita la possibilità di usare gli altri
#modify self +god - God mode
#modify army +god - God mode
#create XX gold – Ti da un bel po' (XX) di oro
#killall – Uccide tutte le unità nemiche
#pickup all – Raccoglie tutti i sacchetti
#show map – mostra tutta la mappa di gioco
#hide map – torna a nascondere la mappa
#event X – mostra le conversazioni tra le unità nel livello corrente (X è probabilmente il numero del dialogo, quindi non esagerate con il valore)
#victory – Per vincere il round in corso

RAINBOW SIX – MAX, YOU ARE SMART! (Daniele Ciminieri, peggio der Pascoli)

Adesso non vi posso stare a spiegare i particolari che hanno portato un losco figuro di una software house americana a complimentarsi con Max in questo modo, ma sappiate che l'aneddoto che avvolge questa piccola chicca è una di quelle cose che dopo averti fatto ridere per un quarto d'ora ti lasciano basito per il resto del tempo. A ogni modo, ringraziando il solito Alessio Zurru, vi invito a premere Invio durante il gioco e digitare uno dei seguenti cheat:
avatargod – God mode
teamgod – God mode con Team
explore – disattiva la modalità vittoria
silentbutdeadly – SileNzio!
5fingerdiscount - ricarica le munizioni
nobrainer – imbecillità artificiale
turnpunchkick - 2° giocatore
meganoggin – modalità capoccioni (tipo fifa)
bignoggin - tutti i giocatori hanno le teste grandi
clodhopper - piedi e mani grandi
stumpy - boh
1-900 - respiro pesante
debugkeys - Debug mode attivo
Una volta entrato in debugkeys, premi F10 per entrare nel debug mode. Ed ecco i tasti della gioia:
F2 - screenshot
F6 - cambia la visuale
F7 or F8 - morte istantanea
F9 - torna alla visuale standard

F10 - disattiva il debug mode
F12 - salta livello
[- corregge la luminosità
1 e 3 sul tastierino - cambia la risoluzione
A - disattiva AI
V o B – scegli una visuale

RAYMAN (Emiliano Maggioni da VillasaMta, Milano)

Il paese è in realtà Villasanta, ma scrivi le "n" come le "m"... Mica è un problema, comunque, io a livello calligrafico sono messo talmente male da scrivere le "g" come le "i". Tornando al problema, tutto quello che devi fare è pigiare uno dei seguenti codici durante il gioco:
TRJ8P - 99 vite
EN5GOL12G – Tutte le abilità
2X2RMFMF – Pugno mega potente
O8FEH – Salta al livello successivo
4CTREPFJ – Accesso a tutti mondi (da digitare nella schermata di accesso ai mondi)
KOM0OGDK – Ripristina tutta l'energia

RESIDENT EVIL (Matteucci Valerio da Canosa Sannita – CH – e Claudio Lardone da Vicenza)

Ahi, ahi, Matteucci, la solla di RE l'abbiamo già pubblicata in duplice salsa (su rivista e su CD), quindi credo proprio che su rivista sarà impossibile trovarla (non abbiamo spazio per i vecchi giochi), mentre per il CD si attenderà ancora un po'; diciamo che ti conviene pescare l'arretrato (n.110 per la solla su CD, m. 104 per quella su rivista). Intanto vi passo i cheat...
1) Procuratevi un editor di files esadecimale tipo Hex Workshop.
2)Tramite questo o un altro, aprite il file di salvataggio che è savedat1.dat o savedat2.dat secondo quante volte si è salvato, nella cartella di Resident Evil.
3)Adesso potete modificare sia l'inventario sia il baule con gli oggetti. L'inventario del personaggio è la riga: 000320.
Per modificare la riga se siete Chris, cominciate a scrivere dalla nona cifra, mentre, se usate Jill, cominciate dalla prima. Per ogni oggetto che mettete lasciate uno spazio di due zeri.
4)Per modificare quelli del baule cercate la riga: 0002C0 o 0002D0 o 0002E0 o 0002F0 o 000300 o 000310 potete usarle anche tutte insieme.
Cominciate a modificare dalla nona cifra sino alle ultime 6.
Esempio:
Ho messo nella riga di sotto che sarebbe l'inventario, il codice di un fucile, una pistola, la chiave del guardaroba, il siero e un c.room con Chris.
000320 00 00 00 00 03 ff 02 ff 38 00 42 00 28 00 00 00
(ff sta per 127 munizioni, e va messo solo sulle armi, e non sugli oggetti).
Elenco dei codici delle armi.
01 00- pugnale
02 ff- pistola
03 ff- fucile
04 ff- magnum
05 ff- magnum caricata con proiettili dumdum
06 ff- lancia fiamme
07 ff- bazooka
08 ff- bazooka caricato con munizione di acido
09 ff- bazooka caricato con munizioni incendiarie
6f 00- mitra Ingram(con munizioni infinite)
70 00- mitragliatore stile commando(con munizioni infinite)
0A ff- lancia missili
Elenco dei codici degli oggetti:
10 ff- munizioni bazooka
20- emblema d'oro
21- gemma blu
22- gemma rossa
23- spartito
24- medaglia del lupo
25- medaglia dell'aquila
26- erbicida
27- batteria
28- cd room
29- wind crest
30- accendino
31- lockpick
32- tanica di benzina
33- sword key
34- armor key
35- shiel key
36- helmet key
37- master key
38- chiave per il guardaroba
39- chiave 002
40- Doom book 1
41- sprai curativo
42- siero
43- erba rossa
44- erba verda
45- erba blu
46- erbe misto verde-rossa
47- erbe misto verde-verde
48- erbe misto verde-blu
49- erbe misto verde-blu-rosso
1f- emblema di legno
2f ff- inchiostro per macchina da scrivere(con ff avrete 127 cariche)
3f- doom book 2
1e- 1 manovella
2e- sun crust
3e- libro rosso
1a- np-003
2a- razzo luminoso
3a- chiave 003
1d- 2 manovella
2d- star crust
3d- chiave piccola
1c- finto fucile
2c- moon crest
3c- p.room key
1b- v-jolt
2b- diapositive
3b- c.room key
0f ff- munizioni lancia fiamme
0e ff- munizioni magnum
0d ff- munizioni dumdum
0l ff- munizioni fucile
0b ff- munizioni pistola
Tra le altre cose, se non volete finire il gioco per vedere i finali, andate su D: horr\usa\movie li troverete molti filmati tra cui i vari finali del gioco. Un ringraziamento a Federico Baldini "de Roma"; dalla corte del Duspa, insomma.

SHOGO

Da Andrea Canova, che scrive dalla rete con gaudio, ecco un paio di codicilli per Shogo, gioco che il barone Bossetti sta giocando in quel di Cuba.
Durante il gioco premere T e digitare:
MPFKA - livelli massimi di munizioni,vita e armatura
MPGOD - god mode
MPAMMO - tutte le munizioni
MPHEALTH - vita
MPARMOR - armatura
MPCLIP - clipping mode
SIN
Naturalmente l'eroe può essere solo Alessio Zurru... Attivate la console premendo il tasto '\' il tasto sotto l'ESC, e poi digitate:
/health 999 - tutta la vita
/wuss - tutte le armi
/superfuzz – god mode
/nocollision - no clipping
/wallflower - nemico abbattuto
/spawn heligun - chopper gun con munizioni illimitate

THE FEEBLE FILES (Ilaria a Carlo da Emailandia)

Il CD cosa esiste a fare? Vabbè, innanzitutto date una buona occhiata al tutto, verificando che esistono cinque differenti colori, ciascuno con il proprio simbolo. Dal momento che inizieranno presto a mutare, familiarizzate con la forma di ciascun colore. Secondo l'idea che sta alla base, dovrete attraversare l'intera pavimentazione rispettando una determinata sequenza, da ciclare: bianco, rosso, giallo e verde. Sfortunatamente i colori inizieranno a cambiare e potrete attraversarli solo all'assunzione del loro colore iniziale, secondariamente non avete la completa visione del pavimento, ma dovrete guadagnarvela avanzando. Ecco un buon percorso per giungere a destinazione, considerando le direzioni relativamente al punto di vista di Feeble (Avanti, Lato, Indietro, mentre i colori saranno rappresentati come Rosso, Bianco, Giallo, Verde). Dunque, iniziate salendo sulla prima piastrella bianca, quindi: AR, AG, LV, IB, LR, AG, LV, AB, LR, AG, AV, LB, LR, AG, LV, AB, LR, LG, IV, AB, LR, AG, AV, LB, LR, LG, AV. Se ci fosse qualche imprecisione, tenete comunque presente le regole fornite sopra.

THE REAP (Federico Sassi da Emailandia, Reggio Emilia e Salvo "Phneutro" sempre da Emailandia)

Non chiedermi dove, probabilmente durante la partita (domani mattina devo partire per Bologna, non ho tempo di controllare...), inserisci questi codici:
diesheepdie – le armi migliori (sei il migliore!)
absolutenot - Invulnerabilità
sdivinorum – Vite Infinite
toughguy – Nemici più massicci
E i codici dei livelli:
2 qbkcbedb
3 cclcbudc
4 5cmcb4fsb

ULTIMA 6 (anonimo da Emailandia)

È ufficiale, FBS e l'enciclopedia di Ultima 6 sono una cosa sola; se Max riesce a convincerlo a convertirsi in digitale potremmo avere per le mani un pezzo da novanta (millimetri); comunque sia sei l'ennesimo lettore a essere incagliato nello storico RPG. Per costruire i panpipes occorre una tavola di legno di YEW appena tagliato; vai a YEW compra un freshly cut (ceppo appena tagliato), lo porti in una segheria e, una volta fatta la tavola, la porti a Julia, la strumentista. La canzone di Gwenno, moglie di Iolo, è 6 7 8 9 8 7 · 8 7 6 7 6 5 3. La prossima volta stai attento a chi ti porti in battaglia...

ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2

Questo è un piccolo trucchetto che ho pescato dalla rete e potrebbe tornare utile a tutti coloro che ancora se la spassano con questi vetusti capolavori. Prendete una pozione o una pergamena e lanciatela a mo' di Fireball una volta. L'avete buttata via? Macché, raccoglietene quanto ne resta e vedrete che sarete in grado di utilizzare la sua peculiarità per un numero infinito di volte!

X-FILES (Fiore da Vercelli e Gigi da Padova)

All'altezza del quinto CD le cose si fanno pesanti; manca qualche cosa all'appello e si trova in quel dannato magazzino; non sarà forse il logo dell'aquila sulle casse al piano di sotto? In ogni caso, al termine del test, tornate da Smolnikoff e quando Scott lo porterà via sentirete lo squillo di un telefono. Si tratta del vostro cellulare. Prendetelo dall'inventario e ascoltate la telefonata. Col PDA tornate a casa, girovagate un po' fino a quando busseranno alla porta. assistete alla scenata di Mary e rispondetele che Cook aveva detto di averla avvisata. Ascoltate la telefonata in arrivo e quando Mary se ne va, leggete la posta elettronica al computer poi andate a dormire. Al mattino seguente utilizzate il PDA per la nuova destinazione appena creata e cioè l'hangar n°4. Girate a destra ed incontrerete il misterioso personaggio. Oops, solo ora mi avvedo del fatto che Fiore ha risolto il tutto e ha fatto tempo a spedire al solla; del resto quel 14-10 era giusto un po' di tempo fa'... Vabbé, rimane solo Gigi e quanto alle poste sono veramente basito...

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

MASTER PIX
Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

NUMEROSE OFFERTE
SU TITOLI CD-ROM
E PLAYSTATION

PREZZI IMBATTIBILI
PER PC ASSEMBLATI

SONY PLAYSTATION
L.249.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430
E-MAIL : MASTERPX@TIN.IT

TITOLO CD ROM	
Alien Intelligent	85.000
Airwar	95.000
Black Dahlia	115.000
Buggy	95.000
Comanche Enchanced	105.000
Commandos	105.000
Creatures 2	95.000
Duke Nuken Forever	85.000
European Airwar	95.000
F-22 Taw	95.000
Fifa Soccer Manger 99	95.000
Grand Prix Legend	95.000
Grand Theft Auto	55.000
Grim Fandango	105.000
Gudget Ita	85.000
Israeli Air Firce	95.000
Johnny Hebert F1	69.000
KKND 2	95.000
Liath	85.000
Madden 99	95.000
Madtrax	85.000
Max 2	95.000
Might And Magic 6	85.000
Monaco GP 2	95.000
Montezuma's Return	75.000
Motor Mash	85.000
Nascar Racing 3	Tel.
Nhl 99	10.500
Nightmare Creatures	75.000
Outwars	95.000
People's General	Tel.
Power Play Hockey 98	95.000
Reah	75.000
Red Baron II	95.000
Ring	105.000
Small Soldier	85.000
Street Fighter Alpha	75.000
Tenka	95.000
Tennis El Bow	85.000
The 5 Element	Tel.
The Golf Pro	85.000
Tiger Woods 99	105.000
Turok II	Tel.
Ult.Soccer Manager 98	85.000
Urban Caos	Tel.
Virus 2000	Tel.
Wargames	105.000
World League Soccer 99	95.000
Wrecking Crew	75.000
X-Com Interceptor	95.000
Xenocracy	95.000

TITOLO CD ROM	
Alpha Centauri	Tel.
Armor Command	95.000
Bioheaks	85.000
Campionato 98/99	69.000
Carmageddon 2	95.000
Chess Master 6000	85.000
Civil war 2	85.000
Colin Mc Rea Rally	85.000
Croc	95.000
Death Trap Dungeon	105.000
Diablo 2	Tel.
Dungeon Keeper II	Tel.
Earth Worm Jim 3D	85.000
Extreme G	65.000
Fallout II	85.000
Feeble Files	95.000
Fifa 99	99.000
Final Fantasy VII	105.000
Flight Unlimited 2	105.000
Frogger 3D	85.000
Gez 2 3D	85.000
HAB-12	Tel.
Half Life	95.000
Harvest Of Souls	95.000
Heart Of Darkness	75.000
Industriy Giant	95.000
Insurrection Data Disk Starc	49.000
Interstate 92	Tel.
Mech Commander	105.000
Mortal Kombat 4	85.000
Motoracer II	105.000
Need For Speed 3	105.000
Plane Crazy	95.000
Police Swat 2	95.000
Powerslide	85.000
Premier Manager 98/99	85.000
Pro Pilot	105.000
Raimbow Six	95.000
Rayman Gold	55.000
Rebellion Star Wars	105.000
River World	95.000
S.C.A.R.S.	85.000
Shadow Master	85.000
Shogo	Tel.
Spearhead	95.000
Speed Mster	95.000
Starcraft Ita	105.000
Superbike World Champ.	95.000
Syn	95.000
Tennis Ace 98	85.000
Urban Assault	95.000

TITOLO CD ROM	
Abe's Exoddus	85.000
Apollo 18	75.000
Atomic Bomberman	85.000
Axis & Aliens	105.000
Baldur's Gate	85.000
Battaglia Navale	65.000
Beastwars	85.000
Blood 2	75.000
Caesar 3	95.000
Centipede	95.000
Cina	115.000
Cluedo 2	85.000
Crime Killer	89.000
Curse Of Monkey Island	95.000
Dark Reign 2	Tel.,
Deathkarz	Tel.
Dune 2000	105.000
F-15	95.000
Fighter Pilot	115.000
Galapagos	105.000
Grand touring	Tel.
Hardline	95.000
Heavy Gear 2	Tel.
Hedz	105.000
Heretic 2	Tel.
Jet Fighter Full Burn	95.000
Larry Casino'	85.000
Lode Runner II	75.000
M1 Tank Platoon 2	115.000
Myth 2	75.000
Nba Live 99	95.000
Newman Hass Indy Car	95.000
Panzer Commander	95.000
Populus 3	115.000
S.Pang Colletion	95.000
Sensible soccer Club Ed.	85.000
Settlers 3	95.000
Sim Safari	95.000
Soldati di Guerra	95.000
Startreck Klingon Honor...	105.000
Steel Panthers 2	85.000
Tanquska	95.000
Test drive 4x4	95.000
Test drive 5	95.000
Toca Touring Racer Car II	95.000
Tomb Raider 3	99.000
Tommy Makine Rally	95.000
Tonic Troubble	Tel.
Trans-am Racing '68 '72	Tel.
Trespasser	Tel.
X-Files Arcade	85.000

GRIM FANDANGO: BALLANDO COL MORTO

Come sono solito dire: "il destino di un gioco è segnato dal suo party di presentazione"!
Ok, in realtà 'sta cosa non l'ho mai detta, però, guardando questo Grim Fandango mi sarebbe piaciuto averlo fatto. La festa è stata una delle più devastanti che ricordi: c'era mezza redazione e io mi sono beccato una storta alcolica da record che mi ha costretto, il giorno dopo, a imitare fisicamente il Nikazzi che ormai "Noooooon ce la fa" nemmeno a non farcela. Un doveroso saluto quindi, a Silvia e Paola della C.T.O. che, molto pazientemente, sono riuscite a sopportarmi per tutta la serata (il Silvestro, lo Xam, MA e gli altri ormai sono abituati), e a quel barista che, sbagliando, ha messo del rum invece del Cointreau nel mio cocktail... Fortunatamente per lui ora non saprei riconoscerlo.
Bene, è tempo di dedicarci al gioco e, nonostante Grim Fandango non sia esente da piccoli bug sparsi qua e là (c'è un box alla fine del testo dedicato a loro), sono sicuro che lo troverete davvero divertente, traduzione e sistema di controllo permettendo. E come dice l'Uomo Ape dei Simpson: "Dònde está mi Techila?".

Fabio "FBS" Simonett

HOLA, SONO MANNY CALAVERA!

Potrebbe essere una giornata come tante altre nella Terra dei Morti se non fosse per il fatto che oggi è La Giornata dei Morti! Sì, il giorno nel quale alle anime dell'aldilà è permesso tornare nel Mondo dei Vivi per far visita a parenti e amici... E sono poche le anime che, in barba a questa "libera uscita", decidono di stare ugualmente in Purgatorio (chiamato anche l'Ottavo aldilà), una di queste è Manny Calavera, il nostro protagonista: voi, in altre parole!
Il passato di Manny è piuttosto misterioso: non si ricorda quali cattive azioni l'anno costretto a espiare le proprie colpe lavorando per il Dipartimento della Morte, quello che sa è che è ormai da troppo tempo che fa quel lavoro. Come uno di quegli Hawaiani che girano con le collane di fiori all'aeroporto, il compito del nostro eroe è quello di andare a "prendere" le anime decedute da poco introducendole, con tatto, alla loro nuova vita. A seconda della "purezza" di questa vita, a Manny è permesso offrire, come se fosse un'agenzia, pacchetti-viaggio più o meno lussuosi per l'attraversamento del Purgatorio alla volta del Paradiso e, proprio a seconda dell'esito di questa "vendita", gli viene scalato il tempo di permanenza nella Terra dei Morti. Semplice, no? Anche Manny lo pensava, almeno fino all'arrivo, all'ufficio vendite, di un certo Domino Hurley che, inspiegabilmente, ha cominciato a rubargli i clienti migliori, per non parlare del suo ufficio. Una cosa alquanto strana visto che i suddetti clienti dovrebbero essere smistati in maniera del tutto casuale...

Certamente vestiti così non pretenderete di essere presi sul serio, vero?

L' AVVELENAMENTO DI MASSA

Dopo l'ennesima vendita scarsina (la presentazione), vi ritroverete nell'ufficio di Mann... ehm, nel vostro ufficio. Nel terminale vi saranno tutti i file sulle persone da voi "aiutate", mentre il tubo idraulico lì vicino altri non sarà che l'efficace sistema per ricevere le informazioni sui clienti disponibili. A proposito: che aspettate a prendere il messaggio del capo? Don Copal, così si chiama il boss, ha appena ricevuto una dritta su avvelenamento di massa e, come succede ogni qualvolta con 'ste cose, il primo che arriva si becca il cliente migliore.
Nell'inventario avrete, fin da subito, la falce da lavoro e, prima di uscire dalla porta, potrete prendere anche le carte da gioco sul tavolo zeppo di libri. Uscendo nel corridoio, potrete fare quattro chiacchiere con Eva, la segretaria del capo, anche se il vostro fine ultimo sarà l'ascensore a sinistra. Scesi al garage, bussate alla porta del meccanico, parlate con Glottis e chiedetegli se vuole farvi da autista... Sì, perché quel di Domino ha detto al vostro che gli avete dato tutta la giornata libera. Il Panzone arancio a questo punto vi dirà che non può muoversi da lì, voi continuate a insistere e alla fine ditegli che non è lui a essere grosso, ma che sono le auto a essere troppo piccole, così facendo il mostrone deciderà di fare qualche "ritocco" alla vostra macchina così che possa guidarla... Hey no, aspettate: le macchine sono del Dipartimento, per "elaborarle" dovrete avere prima il permesso di Don Copal! Glottis vi consegnerà un foglio che dovrete far firmare al Boss ma, anche chiedendo alla sua segretaria di vederlo, non otterrete che un "Non avevo detto niente interruzioni?" dal vivavoce. Utilizzate il secondo ascensore, continuate a sinistra e poi uscite per le strade della cittadina: El Midollo. Girando nel vicolo dietro alla centrale, salite la corda fatta di cravatte fino ad arrivare sul tetto, proseguite lungo il cornicione ed entrate nella finestra del vostro capo: a quanto pare se l'è svignata e ha programmato il computer per rispondere "Ora sono occupato!" a tutte le richieste di Eva... Cambiate la selezione di quest'ultimo settandola su "Maledizione Eva, firmatelo da sola, sono occupato!", poi tornate all'accettazione.
Riformulate la richiesta per il "ritocco" alla vettura e, in men che non si dica, sarete in viaggio verso il Mondo dei Vivi!
Lungo la strada vedrete Domino che, tanto per cambiare, si è preso un cliente prima di voi: una SUORA!!! A voi non resterà che mietere quella salsiccia che vedete per terra e portare l'anima dello sventurato Bruno al Distretto...

Il primo incontro con Glottis non è tra i migliori ma vi posso assicurare che più avanti il demone sarà davvero utile.

Ed ecco il computer di Don Copal, basterà cambiare la frase da fargli dire all'interfono e sarete a posto!

LA GRANDE OCCASIONE

L'ennesimo buco nell'acqua, non potete continuare così! Fiondatevi a parlare un po' con il vostro antagonista (il suo ufficio è accanto al vostro) e, dopo aver capito che tipo è, uscite dagli uffici tornando per le strade della città in festa. Parlando allo scheletro che gonfia i palloncini, ditegli di farvi un qualsiasi animale e poi chiedetegli un paio di vermi morti: così facendo verranno aggiunti al vostro inventario due palloncini sgonfi (logico, no?). Intanto che ci siete, prendete anche un paio di filoni di pane, poi rientrate alla base. Invece di usare l'ascensore, girate a sinistra verso il reparto imballaggio; riempite un palloncino col prodotto che esce dal dispenser blu e l'altro con quello rosso; tornate al vostro ufficio, aprite il tubo dei messaggi e, infilandoci come prova una pagnotta, vedrete il risultato: qualunque cosa metterete lì dentro verrà sminuzzata al centro di raccolta del piano terra. Che aspettate a infilarci i palloncini così da bloccare, non appena il loro contenuto si sarà mischiato, tutto quanto con la schiuma?
Tornate al piano terra e questa volta imboccate la porta a destra dell'uscita, dentro la stanza troverete il tizio della manutenzione. Avvicinandovi alla porta aperta, inseritene il "catenaccio" (in altri termini, chiudete la serratura mandando in fuori il pistoncino) e poi parlate col pancione fucsia. A un certo punto, la sua pancia prenderà fuoco e Manny, in maniera automatica, raccoglierà l'estintore venendo a sapere una cosa a dir poco interessante: siccome quell'affare è a base di magnesio, sparandolo sulla gomma piuma potreste rischiare di far esplodere tutto il palazzo! Buono a sapersi, ora andatevene e tornate dentro solo dopo che il bestione se ne sarà andato.
Accedendo alla camera di smistamento, rimasta aperta a causa del catenaccio inserito, cercate di manomettere il tubo di domino: inserendo una carta da gioco (quelle prese nel vostro ufficio, ricordate?) così da fermare uno dei suoi messaggi, purtroppo vedrete che la troppa pressione farà scappar via anche la carta. Urge una soluzione... Eva! Sì, salite dalla segretaria e utilizzate la perforatrice sulla sua scrivania per bucherellare una carta, poi scendete nuovamente allo smistamento e inserite quest'ultima per leggere il nome di un cliente di Domino: una certa Mercedes Colomar, praticamente una santa. Perfetto, questa volta lo batterete sul tempo!
Grazie alla macchina truccata di Glottis, riuscirete nel vostro intento ma, tornati in ufficio con la donna, ecco il fatto strano: Meche, pur avendo sempre vissuto in maniera ineccepibile, non è nella lista dei passeggeri per il numero 9, il treno che tutti i buoni possono sfruttare per arrivare, in 4 minuti netti, in Paradiso... Qualcosa non quadra e sinceramente non sapete immaginare cosa potrebbe essere. Passando da Eva salterà fuori il vostro capo che, avendo scoperto il vostro imbroglio, deciderà di rinchiudervi in uno stanzino in attesa che la compagnia decida sul da farsi: per loro è colpa vostra se la ragazza ora è costretta a vagare A PIEDI nella foresta pietrificata!

Questo tizio gonfierà solo animali, siccome a voi serve semplicemente un palloncino sgonfio chiedetegli un verme morto!

Questa è la famosa Mercedes Colomar, vostra croce e delizia. Se non desideraste aiutarla fareste prima a cambiar gioco!

L'ALLEANZA SEGRETA

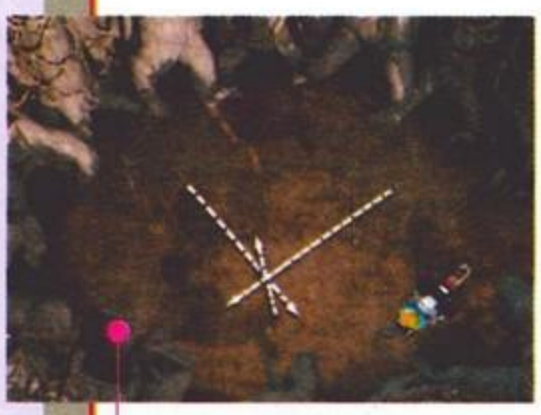
"Salvador Limones e amigo", state per entrare nella storia!

Avvicinandovi alla porta e bussando per farvi sentire, dalla finestra vedrete un'ombra che inizierà a parlarvi. Questo strano interlocutore vi dirà di essere la guardia e vi spiegherà che il vostro destino è quello di essere germogliati: le vostre ossa saranno riempite di una strana sostanza che farà crescere fiori dentro di voi che, continuando a maturare vi faranno letteralmente scoppiare dalla felicità! La morte dei morti, insomma. Dicendogli che il DDM gioca sporco e che volete che il marcio venga a galla, scoprirete chi è in realtà la figura: Salvador Limones, leader dell'Alleanza delle Anime Perdute, un movimento che sta cercando di chiarire gli strani misteri della vostra Compagnia. Sarete così portati nell'atrio segreto della banda, dove persino Eva lavora: anche lei è stata accettata nel club e ora è una spia a tutti gli effetti.
La realtà è che qualcuno sta vendendo i biglietti del Numero 9 a gente che non se li merita, e per farlo queste persone privano rubano i pass ai più meritevoli, Meche è l'esempio. Quello che vi verrà chiesto saranno solo un paio di cosette: ottenere delle uova di piccione così da creare una stirpe d'infallibili pennuti viaggiatori e, da parte di Eva, un calco della vostra dentatura per l'accesso senza limiti ai terminali della DDM... Nulla che non si possa fare.
Se ancora non li avete, fatevi fare un animaletto coi palloncini dal tizio vicino alle bancarelle (NON un verme morto!)e prendete del pane dal cestino accanto a lui. Arrampicatevi nuovamente sulla corda del vicolo fatta con le cravatte, entrate nell'ufficio di Domino (a sinistra) e, colpendo un paio di volte il sacco da pugilato, raccogliete il paradenti. Aprite il cassetto della scrivania del fallito, raccogliete la statuetta firmata da un misterioso "Hector" e poi uscite nuovamente sul cornicione. Legando l'ultimo oggetto preso al capo sciolto delle cravatte, fate sì che la "corda" si attacchi alla scaletta sulla parete, così facendo arriverete fin sul tetto. Ponete nella ventola piatta vicino ai piccioni l'animale fatto coi palloni e poi, proprio sopra, sbriciolateci il pane... Non appena gli schifosi pennuti inizieranno a beccarlo faranno esplodere quello che sta sotto fuggendo impauriti. Prima di ritornare dai vostri nuovi amici con le uova, fate ancora una capatina alla baracca di Glottis (dove eravate stati rinchiusi), utilizzate il paradenti sul dispenser del riempitivo dentale "Riempident" e poi il calco dentistico così ottenuto su di voi. Al termine della cosa tornate nel vicolo, guardate nell'occhio azzurro del murales e sarete nuovamente nell'atrio della AAP.
Dopo aver dato la formina a Eva e le uova a Salvador, sarete a tutti gli effetti nel club e verrete portati alle soglie della Foresta Pietrificata, luogo dal quale dovrete raggiungere Rubacava e la barca che tutti i dannati devono usare per il Nono Aldilà.

Come fare per togliere di mezzo i piccioni cattivi e raggiungerne le uova? Beh, cercate di spaventarli!

LA FORESTA PIETRIFICATA

Dopo aver riportato il cuore a Glottis, potrete arrivare fino a 'sto posto. Lo scopo qui è far crollare la torre per... hey, leggetevi la soluzione!



Tutti quanti si sono bloccati qui: il cartello non indica una delle uscite degli alberi ma il centro della piazza, infilatelo all'incrocio delle linee tratteggiate e andatevene!

Ecosì eccovi lì, nel mezzo di un posto che nessuno vorrebbe visitare. Glottis, esattamente come voi...ok, non proprio come voi, è stato licenziato dalla compagnia e, non appena gli parlerete, per la disperazione si strapperà il cuore buttandoselo alle spalle. Andate a riprenderglielo ma scoprirete che la sua "polpetta pulsante" è finita esattamente al centro di una ragnatela. Con la vostra fida falce non otterrete dei buoni risultati, almeno in questa condizione, quello che dovrete fare prima di usarla sarà raccogliete qualche ossicino da terra (io ve ne consiglio almeno 4) e gettarne uno nel mezzo della tela. Così facendo trasformerete la casetta dei ragnetti in una catapulta che lancerà il cuore proprio accanto al vostro amico demone. Rimesso a posto l'affare, potrete dedicarvi al raggiungimento di Rubacava.
Dopo aver beccato il filmato d'intermezzo e scoperto così gli inghippi di Domino con la Mafia, usando il Vagone D'Ossa (la macchina di Glottis) girate a destra fino al luogo della torre di pompaggio. Abbassando l'interruttore il vostro autista vi darà un'idea: se si riuscirà a buttare giù quell'affare potrete avere degli ammortizzatori per l'auto che, in questo modo, potrà viaggiare più agevolmente per la Foresta Pietrificata.
Attendete che il pancione finisca il suo inutile lavoretto di sbilanciamento, riattivate la macchina e poi, utilizzando la carriola, fatela passare sui tubi per terra in modo da sincronizzare le 4 pompe (ogni volta che la ruota della carretta passerà su un tubo, la pompa corrispondente si fermerà e potrà essere fatta ripartire semplicemente spostandovi): dovrete far sì che le due a sinistra funzionino insieme ma disgiuntamente dalle due a destra, sincronizzate tra loro anch'esse. In questa maniera il palo inizierà a traballare pericolosamente e basterà un ultimo artificio per farlo cedere: spegnete il tutto nuovamente con l'interruttore, lasciate che Glottis risalga sull'affare e mettete in moto non appena si appenderà... Et voilà!
Con la versione 3.0 della macchina, prendete ora la strada dissestata verso l'alto e, giunti al muro pieno di filo spinato, entrate tranquilli nella porta lasciando stare le farneticazioni del vostro autista: l'unico modo per uscire dalla foresta è superare 'sto posto e poi cosa volete che vi facciano dei castori?

Aaaaaah, i terribili demoni castoro! Fortunatamente basterà un osso e un po' di CO2 per spegnerli.

Ok, mi sbagliavo, rientrate nuovamente nel postaccio e, se già non li avete, raccogliete qualche osso dal mucchio della diga di quei demonietti. Proseguite a sinistra seguendo la sponda del fiume di catrame, lanciateci dentro un osso e, non appena il cretino di fuoco si starà per tuffare, iniziate a usare l'estintore in modo da prenderlo al volo (non preoccupatevi: avete schiuma infinita). Ripetete la scena per altre due volte così da sistemare anche gli altri amichetti, poi tornate all'automobile... Ok, il più è fatto, ma ora dove sarà andata a finire la chiave del cancello per passare sulla diga in macchina?
Tornate alla solita zona dove avevate incontrato Glottis, scendete dalla macchina e, prendendo il cartello, procedete in alto a sinistra. L'affare che avete in mano è davvero strano: non appena lo si ficcherà per terra, inizierà a segnalare una delle dodici grotte presenti nella nuova locazione, peccato che la stessa indicazione risulti diversa a seconda del punto in cui lo si ficcherà! Eppure, secondo Manny quel coso dovrebbe indicare sempre "la giusta strada per una certa zona"... In realtà, come la mia testolina mi ha fatto capire quasi subito (NON come qualcuno che si è messo a girare su Internet alla ricerca della soluzione... Vergogna!), il cartello non indicherà una delle 12 uscite, bensì il centro esatto della piazza: è lì che si trova l'uscita! Sì, per scovarla dovrete "triangolizzarne" la posizione: ponete il cartello ai vertici immaginari di un triangolo, fate finta di tracciare delle linee tratteggiate e, nel punto di congiunzione di queste tre linee vi sarà quello che cercate: il passaggio! Ponete in 'sto punto il cartello e vedrete un portellone aprirsi come per magia... Date un'occhiata alla foto se ancora non avete capito!
Presa la chiave sul cartello, non vi resterà che tornare dalle parti della diga e dischiudere il cancello... Glottis penserà al resto.

RUBACAVA

Eh, hai proprio ragione hai proprio ragione!

Qualche miglio dopo sarete nella città di mare di Rubacava. Salite le scale per lo strano locale, entrateci senza troppa esitazione e, sorpresa delle sorprese, ci troverete Celso: l'uomo che, nella presentazione, avevate omaggiato del bastone con la bussola... ricordate? Non se la sta passando meglio di voi e, parlandoci, ne scoprirete il motivo: ha accettato un lavoro come cameriere in modo da poter aspettare sua moglie qui, visto che tutte le anime passano per Rubacava. Fortunatamente sembra che Meche non sia ancora passata di lì e per tanto sarebbe il caso che anche voi facciate come il poveretto: attendere al varco il vostro più grande errore lavorativo. Celso, però, sarà disposto a lasciarvi il suo posto e il suo lavoro (gli unici disponibili) solo se sarete in grado di ritrovare la sua amata e, tanto per aiutarvi un po', vi donerà una sua foto.
Tornate all'esterno, scendete la scala fino al pianerottolo e continuate a camminare verso destra, nella nebbia. A un certo punto Manny cadrà di sotto, direttamente davanti al molo e sarà Velasco, un vecchio marinaio, a salvargli la vita. Non appena vi sarete ripresi dallo shock, scendete verso la macchina di Glottis che, nel frattempo, avrà iniziato a parlare col lupo di mare. Scambiateci anche voi quattro chiacchiere, poi mostrate all'uomo la foto della moglie di Celso, una strana notizia salterà fuori: come potrete vedere dal suo registro, la signora è passata di qui sei settimane addietro e con lei c'era, molto stranamente, un uomo.
Portate il librone dal vosto ex-cliente e raccontategli tutto, lui, senza perdere la fiducia, partirà alla ricerca della moglie lasciandovi, molto gentilmente la scopa e la bussola: ora serviranno più a voi che a lui...

UN ANNO DOPO... RUBACAVA MON AMOUR

Eintanto il tempo passa. Quanti ricordi, e Manny, pur non dimenticando la sua Mercedes Colomar, ha deciso di vivere a Rubacava diventandone praticamente il padrone. È nuovamente il Giorno dei Morti, la vecchia tavola calda non esiste più, al suo posto ora c'è il Calavera Cafe e, com'è facilmente immaginabile, siete voi il principale, almeno fino al tanto agognato passaggio di Meche, passaggio che proprio in una serata come tante, avviene in maniera tanto rapida da assomigliare a un sogno...
Nell'ufficio, raccogliete i bollettini di guerra che Salvador ha continuato a mandarvi per tutto l'ultimo anno, leggeteli tutti per mettervi al corrente degli ultimi sviluppi (tenendoli in mano premete il pulsante "azione") e poi dirigetevi alla vostra scrivania dove, come scoprirete facilmente, è presente il controllo del magnete della roulette. Ai tavoli vi sarà Bogen, il capo della polizia, fatelo perdere così da togliervelo dai piedi, poi scendete al piano di sotto. Se desiderate, parlate con Lupe, la tizia del guardaroba, poi però uscite all'esterno attraversando la porta rossa.
Nella nebbia una voce che conoscete e una figura che molto tempo non vedevate sembra attirarvi: al molo il vostro vecchio "amico" Domino sta salendo insieme a Meche sulla SS Lambada. Che diavolo sta accadendo? Dopo un tentativo di raggiungerla fallito (stranamente sarà la vostra stessa amata a colpirvi con dello champagne) sarete nuovamente al porto col vecchio Velasco che, per la seconda volta, vi ha salvato da sicuro annegamento.
Solo un'altra nave segue la rotta per Puerto Zapato come quella presa da Domino e dalla donna: la Limbo, peccato che sia una nave mercantile e che l'equipaggio sia già quasi al completo. Il "quasi" si riferisce all'unico posto ancora vacante: quello da meccanico che, se troverete degli attrezzi, starà a pennello per Glottis. Ok, e voi? Beh, si da il caso che il cambusiere Naranja non si sia ancora presentato e che voi potreste far si che non lo faccia mai... A patto che anche voi troviate la tessera dell'associazione marinai. Chiaro, no? Attrezzi per Glottis, un sistema per tenere a terra Naranja e una tessera della Federazione.
Perfetto, ora che più o meno sapete che cosa fare, tornate al vostro club seguendo la mappa che ho voluto fare per voi o, molto più semplicemente: dirigendovi verso il Blue Casket, usando l'ascensore a sinistra e proseguendo poi sempre in alto. Una volta dentro, andate giù da Glottis e spiegategli il piano di fuga, raccogliete la bottiglia di "Marillo de Oro" al bar e poi, ai tavoli da gioco oltre la porta, discutete un po' con Chowchilla Charlie, l'uomo in verde nel séparé. Questo imbroglione, a cui avevate intimato di non venire più al vostro club, vi "darà" una stampatrice per la produzione di matrici false per le corse dei gatti, e in più vi proporrà un affare: se riuscirete a riportargli una valigetta di soldi requisitagli dal proprietario del gattodromo (un certo Maximino), lui vi preparerà un pass fasullo della Federazione marinai. Accettando vi troverete in tasca una carta VIP per il Circolo del Cilindro...

Ed eccovi la mappa di Rubacava. Vogliate notare che il Blue Casket è collegato alla zona della Statua da un ascensore.

Stupendo, non c'è altro modo per definire questo passaggio d'anno con cambio d'inquadratura!

N.B.: Ok, da qui in avanti, per evitare che leggiate qualcosa che in effetti non volete sapere, ho preferito tenere divisi i percorsi per l'ottenimento di ciascun oggetto, in questo modo, nonostante risulti più lungo finire il gioco seguendo passo passo la solla, quelli che lo vorranno terminare da soli guardando solo ogni tanto la guida saranno favoriti... Si accettano ringraziamenti sotto forma di assegni, grazie.

GLI ATTREZZI PER GLOTTIS

Fiondatevi immantinente al gattodromo dunque: prendete cioè l'ascensore per il Blue Casket, scendete verso il basso all'incrocio e poi passate sul ponte retrattile tirando la leva. All'atrio con la grande scalinata con la folla, continuate a destra, leggete la targa sotto al gatto impagliato (tale Puffetto), poi, tornando indietro, salite le scale. Il corridoio per raggiungere il Circolo del Cilindro è a destra, poco oltre il banco delle scommesse; appena arriverete al privé, tenete la destra ed entrate nel portone scuro. Scambiando due parole con Maximino, potrete avere qualche informazione extra su Rubacava: il fatto che lui sia insieme a una certa Olivia, che abbia comprato una nuova mongolfiera e che l'ultima si sia schiantata uccidendo il suo gatto preferito, quel Puffetto imbalsamato di sotto. Per ora qui avete finito.
Nel Blue Casket, una sorta di locale per poeti e per rivoluzionari di sinistra in erba, troverete Lola: una fotografa innamorata pazza di Maximino che vuol tentare di convincere il suo amato della sua buona fede tentando di beccare in flagrante Olivia mentre flirta con Nick Virago, il suo avvocato. La ragazza riuscirà a scattare una foto, poi però scapperà via inseguita da Nick...
Parlate un po' con Olivia Ofrenda e, terminate le topiche e le poesiole, dirigetevi al piccolo gruppetto di scrittori rivoluzionari; mostrategli le lettere di Salvador Limones e, ottenuta la loro fiducia, chiedetegli in prestito il libro "Organizzazioni sindacali e rivolte... per principianti". Usciti dal locale, continuate a sinistra fino alle api operaie, parlate al loro capo Terry e, non appena vi dirà che non trova le parole per esprimere il loro disagio, dategli il libro rosso... L'insetto si trasformerà immediatamente in un politicante di sinistra e sarà immediatamente sbattuto in gattabuia (dalle parti della statua della giustizia). Gli serve un avvocato!
Fate una capatina al vostro Cafe dove, richiamando Lupe, scoprirete che è passata di lì Lola e vi ha lasciato un messaggio contenente una chiave. Peccato che qualcun altro gliel'abbia fregata mentre la ragazza era distratta!
Tornate al Circolo dove, seduto a un tavolo, troverete l'avvocato Nick. Andate a parlarci e, mentre starà per iniziare a fumare, vedrete una chiave all'interno del suo porta sigarette. Ditegli che vi servono i suoi servigi, i servigi del migliore avvocato in assoluto sulla piazza, poi, riparlandogli, dite che se non sarà disposto a lavorare per voi andrete da Maximino per parlare del suo flirt con Olivia... L'uomo, agitato nonostante la mancanza di prove, si fionderà dal suo datore di lavoro lasciando incustodito il portasigarette. Prendetelo e, dopo aver provato ad aprirlo senza risultato, tornate all'atrio delle scommesse, salite al piano superiore e da qui sulla scaletta verde che porta alla mongolfiera.
Discutete un po' con Carla, l'addetta alla sicurezza, poi fatele vedere il portasigarette dicendole che non sapete cosa sia ma che è stato un tipo strano a nasconderlo sotto a una scrivania. La piccola, spaventata a morte, crederà che sia una bomba e, ficcatola nella camera di detonazione, farà saltare fuori la chiavetta di Nick!
Correte al porto e, più precisamente, fino al faro. Usate l'ultimo oggetto ritrovato per far aprire la porticina, entrate e beccatevi l'orrenda scena: in cima ci troverete Lola che sta lentamente sbocciando! Com'è logico, è stato l'avvocato a farle questo, anche se ormai il saperlo non cambierà la situazione: per lei è troppo tardi e Nick la pagherà cara! Tra i petali dei suoi bellissimi fiori blu troverete un piccolo cartellino col disegno di una lingua e un'indicazione: N.22 Lengua. Deve essere uno di quelli di Lupe: il suo nuovo metodo di schedatura dei cappotti.
Tornati per l'ennesima volta al vostro club, fate vedere il cartellino alla vostra dipendente, rovistate nell'abito che vi darà ed ecco un altro foglio: N.36 L'Ancora Arrugginita... Mmmh, non siete convinti anche voi che un tatuatore ne possa sapere più di Manny in fatto di ancore? Perfetto, andate allora da Toto Santos e mostrategli il biglietto: sicuramente qualcosa salterà fuori! Ah, quasi dimenticavo: se non avete ancora risolto il problemino di Naranja non potrete parlare al vecchio, quindi la prima cosa che dovrete fare sarà trovare il modo di mettere fuori combattimento il marinaio. Il sistema lo potrete leggere nella sezione " Il caso Naranja", poi però tornate qui!
Avete fatto? Bene, al termine del tutto, Toto si metterà al telefono e sarà allora che gli farete vedere il fogliettino. Lui, guardando nella sua guida, tirerà fuori una strana foto, scattata durante la gara in cui ha perso la vita Puffetto. Guardandola non sarà difficile risalire al periodo da inserire nella vostra macchinetta che produce matrici (e richiedere così il fotofinish): dalla targa sotto al gatto impagliato potevate scoprire che il fatto è accaduto nella seconda giornata (l'unica in cui l'Olivia 1, ritratto in alto a destra, è decollato), mentre dalla foto si capisce che era un martedì (giornata dei cappelli da gatto) e che si trattava della sesta corsa.
Inserite dunque 02, MAR, 06, e poi date il tagliandino all'uomo dello sportello con le pareti interne rosse (appena saliti al piano delle scommesse del gattodromo, a sinistra). Risultato: la foto di Nick e Olivia che si baciano. Badate bene, semmai il tizio dello sportello vi dicesse che il tagliando è falso, vi sarebbe un solo modo per farcela: leggere ciò che scrivo più attentamente! Non siete allo sportello giusto, quello del fotofinish e l'altro!
Tornate al Circolo del Cilindro, andate da Nick e richiedete nuovamente i suoi servigi in cambio della foto. Terry verrà liberato e, al momento della partenza, Glottis potrà passare dalle api a prendere gli attrezzi.

You must remember this. A kiss in still a kiss, a sigh is just a sigh...

Terry l'ape è stato arrestato, ora dovrete convincere Nick a battersi per lui!

Che spettacolo orrendo: Lola è stata germogliata e ormai non potete fare più nulla per lei...

Il fotofinish della gara in cui perdette la vita Puffetto. Ma se questo è qui dove sarà la foto del bacio?

IL CASO NARANJA

Ecco la locazione che mi sono perso. Ora, grazie alla siringa da tacchino, potremo prendere l'ingrediente segreto del cocktail che il cameriere ha appena gettato...

Avete con voi la tessera VIP per il Circolo del Cilindro del gattodromo, giusto? Ottimo, e quasi sicuramente avrete anche la siringa da tacchino trovata nella cucina del suddetto Circolo, vero? Perfetto, andate al Blue Casket dunque, ed entrate nella porta a sinistra di quella dell'ufficio di Olivia (basterà andargli addosso per aprirla, io sono rimasto bloccato un ora perché non lo sapevo!). Aspettate che il cuoco abbia finito di svuotare il liquore del narghilè nel lavandino (l'ingrediente segreto dei suoi drink!), prendetene un po' grazie alla siringa da tacchino e fiondatevi in batta al negozio di tatuaggi gestito da Toto Santos. Il posto è a destra del passaggio per il Gattodromo e sarà entrandoci che scoprirete che fine avrà fatto il marinaio Naranjo: è da qui che si sta facendo incidere qualcosa sulle ossa!
Andate al frigorifero a sinistra, apritelo, tirate in fuori il cassetto della verdura e correte alla bottiglia che, di tanto in tanto, la vostra futura vittima si ingollerà. Non appena quest'ultima inizierà a urlare per il dolore (il frigo, rimanendo aperto, farà diminuire la potenza del compressore per i tatuaggi), infilate la siringa piena del satanico liquido nella bottiglia e attendete i risultati: Naranja andrà al tappeto, però Toto, in un impeto di correttezza, telefonerà a Velasco, dicendogli che il ragazzo è semplicemente svenuto e che domattina si troverà comunque al porto pronto a salpare con la Limbo...
Perquisite il corpo dell'ubriaco così da trovare le sue targhette da marinaio e preparatevi per un bello scherzetto che, tra breve, vi farà diventare marinai a tutti gli effetti!
Tornate da Carla, la ragazza a guardia della mongolfiera, e, bevendo prima una bella sorsata di "Marillo de Oro", correte tra i sensori della scala mobile.
Dopo avervi fatto depositare sul tavolo tutto quanto e non aver scoperto ancora cosa fa scattare l'allarme (in effetti si tratta delle lamine d'oro che c'erano nel liquore), verrete portati nel retro dove la scheletrina inizierà a raccontarvi della sua vita (avessi un dollaro per ogni volta che mi è successo! NdFBS); interrompetela non appena potrete e chiedetele del metaldetector rispondendo "sì" alla sua domanda "Mi hai portata qui solo per questo?".
Poco dopo dovrete andare a cercare l'oggettino in mezzo alla cacca dei gatti (la porticina per raggiungere la locazione è di fronte a Puffetto, il gatto impagliato).
Tirate fuori la vostra falce, arrivate alla fine della passerella di 'sto posto e, non appena Manny guarderà per terra, usate l'oggetto così da farglielo sventolare due o tre volte (sentirete Bip Bip). Ripetete l'azione spostandovi un altro paio di volte e alla fine potrete fiondarvi da Membrillo, il botanico legale, regalandogli quel simpatico aggeggio.
Questo personaggio inizierà immediatamente a cercare qualcosa di metallico addosso ai germogliati e voi, non appena non vi guarderà, lo accontenterete gettando tra i fiori la targhetta di Naranja. Sarà così lo stesso giardiniere a telefonare a Velasco dicendogli che uno dei suoi marinai è morto! Et voilà!

Ops, ma come sarà finita lì la targhetta di Naranja? E che caso: Membrillo ha con se un metaldetector!

Hahaha, il frigo è aperto e ora basterà uno spruzzetto di liquido nella bottiglia per mettere KO il marinaio!

LA TESSERA DELLA FEDERAZIONE

Chowchilla Charlie, nella sala scommesse del vostro locale, vi aveva promesso la tessera della Federazione marinai in cambio della valigetta piena di soldi che Maximino, il proprietario del gattodromo, gli ha ingiustamente sottratto. Avendo accettato dovreste aver guadagnato un pass VIP per il Circolo del Cilindro, sbaglio? Ok, per prima cosa donate questo pass al vostro amicone Glottis che, colto da un raptus Reynaudesco, partirà alla volta del Circolo con tutta l'intenzione di rovinarsi scommettendo sulle corse. Seguitelo al club ma, prima di salire all'ascensore privato, andate a recuperare l'apriscatole gigante che si trova oltre la porticina accanto al gatto impagliato (Puffetto). Dopo aver fatto ciò ed essere entrati nell'esclusivo Circolo (non ci sarà il controllore sull'elevatore: sarà troppo preso a dar da bere al demone!), fiondatevi in cucina e attendete qualche minuto...
Di lì a poco giungerà il cameriere (Richmond, Robespierre, Raoul o come cavolo si chiama) che, pregandovi di uscire, andrà un attimo nella dispensa. Chiudetelo dentro al volo e infilate la vostra falce tra le maniglie così che non riesca più a uscire; qualche altro minuto ed ecco Glottis arrivare assetato che, come un lavandino, o per meglio dire, come il MAO, si farà fuori l'intera botte di vino. A questo punto fate salire Manny sulla scaletta, fategli aprire il coperchio del barile con l'apriscatole elettrico e infilatevici dentro. Risultato: eccovi nel magazzino.
Salendo sul muletto, guidate il mezzo fin sull'ascensore, smontate e premete l'interruttore per la salita. Noterete subito che l'elevatore risalirà più lentamente di prima e vedrete un corridoio intermedio tra il piano della cucina e il sotterraneo, peccato che non sarà possibile fermarsi lì! Come fare? Guardate bene la porta a griglia che scende per bloccare l'uscita dell'ascensore quando premerete il bottone per la discesa/salita: vedete quelle due fessure? Quello che dovrete fare sarà posizionare il muletto il più a destra possibile in modo che il pianale abbassato venga a trovarsi in corrispondenza di quella più a destra; a questo punto accertatevi di essere al piano sotterraneo, premete il bottone di salita, ruotate Manny rapidissimi e salite sul veicolo andando in avanti verso la porta. Se ce la farete, le zanche del montacarichi si infileranno nel corridoio segreto e faranno bloccare tutto quanto. Azionando la leva per far alzare il pianale potrete raggiungere la valigetta di Chowchilla Charlie e scoprirne il contenuto: una valanga di biglietti per il Numero Nove! Peccato che, per una ragione o per un'altra, sarete costretti a consegnarla al buon uomo in cambio della tessera della Federazione...

Nulla potrà fermare la sete di Glottis, neanche il cameriere, anche perché qualcuno l'ha chiuso nella cambusa!

Porca miseria, ecco come diamine si faceva a bloccare l'ascensore, e io che volevo usare le botti...

PRONTI ALLA PARTENZA

Avete tutti e tre gli oggetti richiesti? Perfetto, ora non vi resterà che far smettere a Glottis di scommettere sui gatti. Tornando al vostro Cafe troverete Bogan, il capo della polizia, fatelo perdere alla roulette usando la console nel vostro ufficio, basterà disattivare il magnete acceso sul numero 2 e il gioco sarà fatto!
Una volta che il vostro locale chiuderà potrete dedicarvi nuovamente alla ricerca di Meche.

Glottis c'è, gli attrezzi pure, io ho la mia tessera della Federazione e Naranja è creduto morto... Delle ottime credenziali per un marinaio!

UN ALTRO ANNO... UN ANNO BAGNATO!

Eh sì, la vita di mare è proprio affascinante... Quand'è che finisce?

Ennesimo taglio cinematografico a bordo della Limbo ed ennesimo anno. Manny è, tanto per cambiare, diventato il comandante della nave che ora, invece di Limbo, si chiama Lola. Glottis l'ha un po' "ottimizzata" ma le cose non vanno così male. A un certo punto però, proprio durante l'arrivo a Porto Zapato, ecco raggiungervi uno dei pennuti di Salvador che, parlando come un "normale" scheletro umano, vi mette al corrente del fatto che Meche non sia mai arrivata lì: l'hanno buttata in mare durante il tragitto e le autorità vi stanno aspettando alla dogana... È una trappola!
Scesi sottocoperta, troverete tutti i vostri uomini germogliati e sarà il vostro ex-autista a non farvi fare la stessa fine. Una volta nella camera dei motori, dovrete trovare il modo di potenziare la nave così da fuggire il più lontano possibile. Tirate su l'ancora di tribordo premendo l'apposito pulsante a destra, fate spostare la nave a sinistra grazie ai comandi (tirate verso destra), poi gettate giù nuovamente l'ancora di tribordo. Così facendo avrete legato fra loro i due ormeggi (quello di babordo era già giù, vero?).
Premete il pulsante per l'avvolgimento dell'ancora di babordo, guardate fuori dall'oblò e, usando la vostra fida falce, collegate il rampone dell'ancora alla finestrella. Ora, azionando il bottone a tribordo, taglierete a metà la nave e basterà tirare indietro le leve dei comandi per lasciarvi i cattivi alle spalle andandovene solo con la prua!

VENTIMILA OSSA SOTTO I MARI

La perla è sì favolosa, però non lo è la gigantesca piovra che gli fa la guardia...

Per un motivo facilmente intuibile, finirete per affondare a metà viaggio (avevate META' nave, la matematica non è un'opinione!). Non vi dovrete preoccupare per la mancanza di ossigeno poiché Manny, come Guybrush di Monkey Island, non avrà problemi di sorta: non ha polmoni! A ogni modo, esaminate il pallino luminoso che si nota a sinistra e scoprirete che, secondo la mappa, è "La Perla".
Parlate col tipo strano che ogni tanto vi passerà davanti e scoprirete che la luce che si porta dietro altri non è che un corallo fosforescente, non sarà disposto a darvelo ma potrete seguirlo come se fosse una guida, peccato che continui a girare intorno alla perla convinto che sia la luna! Dopo il primo giro, attiratene ancora l'attenzione parlandoci (lui penserà siate degli altri naufraghi, non quelli di prima) e, non appena si fermerà a cantare la sua stupida canzoncina, afferrategli la luce e tiratela in direzione di Glottis: il demone tirerà su tutto l'ometto e insieme andrete... sulla luna!
Un 'enorme piovra sarà a guardia del prezioso gioiello, mezza nascosta in un sommergibile arenato. Purtroppo, a causa della luce di Chepito, il polpo continuerà a fissarvi, per poterlo fregare basterà andare verso l'alto dove, su uno scoglio, il piccolo marpione rimarrà appiccicato ad alcune anemoni.
Dopo un bel viaggetto a bordo della "bicicletta" del mostro, eccovi ai Confini del Mondo!

I CONFINI DEL MONDO

Meche! Finalmente! No, è troppo facile, sicuramente ora salterà fuori Domino...

Questa è la piattaforma che vi permetterà di fuggire, e sono certo che, bug permettendo, vi divertirete un mondo nell'usarla!

Ho-ho, non pensavo che la Colomar fosse quel tipo di donna... Sta iniziando a piacermi!

Non appena verrete lasciati giù dalla piovra, andate verso l'ascensore, saliteci e continuate sempre dritto. Finalmente, dopo così tanto tempo, troverete Mercedes ma, purtroppo, con lei vi sarà anche Domino. Il vostro ex-collega getterà Glottis giù dalle cascate e voi, ancor prima di accorgervene, vi ritroverete in un piccolo ufficio mezzi intontiti.
Discutete un po' coi due angioletti in gabbia, raccogliete il piccolissimo martello che uno dei due vi lancerà, e poi uscite dalla porta. Tornando dalle parti dell'ufficio di Domino, potrete chiarire un paio di cosette con Meche che, per mettere alla prova la vostra buona fede, vi chiederà di consegnarle la vostra pistola... Peccato che voi non ce l'abbiate una pistola! Utilizzate l'ascensore per tornare al fondale marino, girate a sinistra e continuate verso il basso fino a quel simpaticone di Chepito. Parlateci, poi mostrategli il martelletto facendolo passare per uno degli attrezzi più incredibili del globo, quello che otterrete sarà assai meglio: un trapano multiuso!
Proseguite sempre verso il basso e oltre il nastro trasportatore (alta tensione? Current qui si traduce come CORRENTE!), appesa ai confini del mondo troverete la Lamancha: la nave che Meche ha usato per raggiungere 'sto posto, e chi è che la sta aggiustando? Proprio lui: Glottis! A quanto sembra avete appena trovato la vostra via di fuga, ma come tirarla su?
Tornate indietro, seguite il nastro trasportatore fino alla gigantesca gru (date un'occhiata al box sui bug qualora doveste avere qualche problema di sorta) e manovratela abbassando la benna. Come vedrete l'affare non raggiungerà l'ancora della Lamancha, servirà quindi una prolunga! Spostate la cabina all'estrema destra del binario, abbassate nuovamente la benna in modo che cada sulla spiaggia, raggiungetela e usateci sopra il trapano di Chepito... L'enorme braccio della macchina si spaccherà per effetto boomerang e tutto quello che rimarrà sarà la catena.
Abbassate quest'ultima risalendo alla cabina di controllo, e, una volta che si sarà incastrata tra gli ingranaggi per la lavorazione del corallo, ritiratela su strappando via tutto quanto. Pensate, è da 10 minuti che siete qui e avete già combinato un macello che nemmeno TMB alle prese con un PC sarebbe in grado di produrre!
Perfetto, ora portate la cabina all'estrema sinistra del suo percorso e abbassate nuovamente la catena così che ricada all'estremità del nastro trasportatore, scendete di sotto e ripercorrete all'indietro quest'ultimo cercando, non appena possibile, di raggiungere la sua leva di controllo a sinistra (correte all'indietro e poi, non appena Manny la guarderà, usate il tasto "azione"). Muovendola una prima volta farete scendere la catena fino alla Lamancha, riazionandola ne farete aggrovigliare gli anelli e muovendola per la terza volta farete sì che si attacchi all'ancora. Salite nuovamente alla cabina, avvolgete la catena ed eccovi una bella nave pronta alla partenza!
Mentre Glottis penserà a come sfruttare gli ingranaggi giganti che gli avete appena dato, voi correte dalla vostra amata: è tempo di fuggire! Usate nuovamente la cabina, scendete lungo il nastro trasportatore, saltate giù in direzione della sua leva di controllo e da qui sempre a sinistra. Nella camera di Meche, attendete che la ragazza usi il posacenere poi, quando pensate sia il momento giusto, usatelo girandolo verso di voi, in questo modo la ragazza sbaglierà mira e si brucerà le calze di seta. Raccoglietele dal cestino, fiondatevi da Chepito e scambiatele per una pistola germogliante scarica, consegnate 'sto oggetto alla ragazza e gustatevi la scena...
Dopo che Domino avrà sbattuto in cassaforte Meche, uscite dall'ufficio del vostro arcinemico e, nel corridoio dell'ascensore, dovreste vedere la porta blindata che cercate. Usate il trapano sulla sua cerniera (badate bene, non sulla rotella o sulla maniglia!), poi iniziate a girare la manovella così da allinearli tutti (il lato piatto verso destra). Il sistema per muovere i cilindretti è semplice: continuate a ruotare in una stessa direzione fino a quando quello superiore non sarà in posizione, cambiate il verso di rotazione per mettere a posto il secondo, poi nuovamente per il terzo e ancora una volta per l'ultimo. Quando avrete fatto, infilate la lama della falce nella fessura, tirate la maniglia ed entrate nel caveau dove, stranamente, non vi sarà alcuna traccia della ragazza.
Controllando la porta vedrete un contatto che avrete fatto saltare, chiudetela e toccatelo dentro con la falce. Un passaggio segreto si aprirà e Meche salterà fuori... peccato che ora siate chiusi DENTRO! Andate nella zona che si è appena aperta, controllate le valige ed ecco un'altra strana cosa: sono piene di biglietti del Numero Nove, anche se ora Manny, potendoli controllare meglio, scoprirà che sono falsi, quelli veri si muoverebbero e salterebbero letteralmente in mano ai meritevoli!
A ogni modo ora dovrete uscire da lì! Date un colpo di falce al sistema antincendio sul soffitto in modo che tutto si allaghi, poi, chiudendolo grazie alla valvola apposita, fate caso alla piastrella che nasconde il tubo di scarico. Andando a prendere l'enorme ascia nella stanza attigua e trascinandola sopra a 'sto posto, sollevate l'arma che, ricadendo, spaccherà il pavimento regalandovi la libertà.
Usciti dall'altra parte, vi ritroverete già alla nave con Glottis, i due fratellini angioletti Pucci e Bupi e tutti gli altri prigionieri, salpando però, verrete avvistati da Domino che, bloccandovi grazie alla sua piovra addomesticata, ingaggerà uno scontro mortale con voi. Estraete la falce ma, invece di usarla su di lui, colpite l'occhio del mostro a destra, dopodiché gustatevi la meritata fine del pallone gonfiato. Grande!

Mmmh, la faccenda è sempre più oscura...

Se questo non è spettacolo come lo chiamate? È dai tempi di Full Throttle che non succedeva una cosa simile!

L'ULTIMO ANNO... UN ANNO DAVVERO FREDDO

Il controllore ha deciso chi potrà attendere in sala d'aspetto, non resta che trovare i biglietti!

E così sembra che ce l'abbiate fatta: la stazione del Doppia Enne! Peccato che Glottis, a causa dell'astinenza da guida, sverrà cadendo dalla montagna... Indovinate un po' a chi toccherà salvarlo?
Scendete la scala e, arrivati al primo pianerottolo, superate l'arcata. Il vostro demone preferito giacerà in compagnia di alcuni piccoli esserini. Parlateci e, poco prima di perdere i sensi, disegnerà sul muro il suo ultimo progetto: la funivia a reazione. Manca solo una cosa per il suo sviluppo: il giusto carburante.
Tornate in cima alle scale in modo da parlare col Capostazione e vedrete una cosa straordinaria: un numero nove arriverà rombando ma, invece di raggiungere il paradiso, devierà gettandosi tra le fiamme dell'inferno.
Chiedendo spiegazioni saprete che in esso vi erano i truffatori dotati di biglietti NN falsi e l'avvocato Nick era fra questi! Lola è stata vendicata, sembra che nessuno possa truffare quello al piano di sopra!
Entrando nella stazione ritroverete Chepito e, all'uscita, eccovi un messaggio da Hector Lemans: arriverà lì per germogliarvi di persona!
Scendete le scale ma questa volta non fermatevi al pianerottolo ma proseguite fino al piano terra. Aprite la bara che si trova nello spiazzo e, come ci si poteva aspettare, salterà fuori Bruno Martines con tanto di tazza regalo (ve la donerà) e lamentele al seguito; tornate pure dal vostro ex autista scendendo nella stanzetta sotto di lui.
Ora fate mente locale: ricordate ciò che vi aveva detto il demone a proposito del materiale d'imballaggio e del CO2? Bene! Appendete la tazza all'apposito gancetto, aprite il cassetto, prendete lo straccio e, uscendo, imbevetelo dell'olio contenuto nel barile rosso. Rientrando nella camera e ficcando il panno nel tostapane si genererà un incendio e, non appena il piccolino armato di CO2 arriverà, avrete il vostro combustibile... Si torna in gioco!

TIPS

RUBACAVA ATTO SECONDO

Una notizia buona e una cattiva: la buona è che Glottis è vivo, la cattiva è che il suo Vagone D'Ossa è stato minato e se solo si tenterà di entrare nella camera delle pedine da DOMINO attiveranno l'ordigno esplosivo. Chissà chi potrebbe essere stato?
Da Toto Santos, il tatuatore, aprite l'armadietto prendendo il Nitrogeno Liquido (C.T.O., il termine Nitrogeno da noi non si usa, si preferisce il termine "AZOTO", non lo sapevate?), da Velasco recuperate la sua nave in bottiglia, mentre nella cucina del Blue Casket riempite l'ultimo oggetto recuperato con la gelatina nel barile. Bussando alla porta dell'ufficio di Olivia, chiedetele di venire con voi, poi tornate da Glottis e dategli la bottiglia di "limonata Lombaggine". Dicendogli dove l'avete presa gli farete ingollare tutto il barile e, tornato qui, basterà dirgli che quella era la roba che usano per la carne in scatola per vederla ben "stesa" sul pavimento del garage... Un po' di azoto liquido e il tutto sarà congelato. Non vi resterà che arrivare alla miccia e...

Pork! A quanto pare Domino prima di morire è riuscito a fare l'ultimo danno!

MARCIO FINO A EL MIDOLLO

El Midollo... Non troverai al mondo un covo peggiore di feccia e malvagità!

Una nuova Las Vegas! Sì, e solo un uomo ha avuto il coraggio di continuare a combattere Hector Lemans: Salvador Limones! Dopo la sua entrata degna di un supereroe (forse è per questo che farà colpo su Olivia), rimarrete nel suo ufficio con Meche ed Eva (la ricordate?). Discutete con Mercedes del piano d'attacco e salterà fuori che mentre voi cercherete un travestimento e una pistola per arrivare dal nemico, lei cercherà di scoprire qualcosa di più sul suo quartier generale.
Raccogliete da terra la mano del soldato e dal cestino la foto del rivoluzionario appena ucciso da Hector, poi fiondatevi al monitor: vedrete il nuovo acquisto della vostra nemesi, un botanico chiamato Bowlsley, sì, come quello delle CharliEs Angels. È lui a produrre la Germoglina e se riuscirete a portarlo fuori ci sono buone possibilità che passi dalla vostra parte.

LA PISTOLA

Un ultimo piccolo ritocco alla porta e...

Consegnate il messaggio minatorio speditovi da HL al piccione viaggiatore, mostrategli la foto del rivoluzionario ed ecco immediatamente i risultati: il botanico si sentirà sotto pressione per la lettera, prenderà tutte le confezioni del suo prodotto e scomparirà alla grande nei corridoi fognari! Uscite dal rifugio e, dalle parti del Vagone D'Ossa, prendete il telecomando a Glottis facendone alzare la vettura. Proprio lì sotto ci sarà la macchia di Germoglina... Ok, ma come seguire il sentiero? Salite le due scale a pioli fino ad arrivare dietro le quinte del casinò, abbarbicatevi su una terza scaletta dietro ai "Thunderboy" e, dopo aver messo la mano del morto nel tritatore da ghiaccio, imboscatevi l'oggettino senza fare troppe storie.
Tornati giù alle macchie date loro una spolveratina d'ossa così da trasformarle in un tappeto di fiori verdi, seguite il percorso continuando a versare polvere e alla fine troverete il passaggio giusto (quello a destra).
Una volta trovata la casa del fioraio ecco però la fregatura: un alligatore enorme che non vi lascerà scampo. Fate alzare immediatamente la vostra auto grazie al telecomando, andate avanti fino al cornicione e, appena possibile, saltateci sopra (il telecomando lo dovrete mettere via però!). Arrivando fino in fondo, fate finta di scendere la scala così che il mostro si giri verso di voi, poi, risalendo, azionate ancora il telecomando in modo da bloccargli la coda sotto all'auto.
Una volta nel negozio, usate la falce per staccare lo spago dalla campanella della porta, rientrate nel luogo e Bowlsley, presovi per un cliente, vi regalerà volentieri la pistola e una confezione di Germoglina.

IL TRAVESTIMENTO

Risalite alle quinte del casino, prendete il caffè caldo e, raggiunto il pianerottolo della macchina per la neve (la scala è dietro ai due gonzi), versate la bevanda bollente in testa agli attori.
Entrando nella porticina da basso avrete la parte di Johnny Rocket, chiunque esso sia!

UN CASINO AL CASINO'

Il lavoro di squadra fa la differenza tra un'organizzazione che funziona bene e una pessima. Tra poco sapremo a quale tipo apparteniamo!

Dopo essere arrivati alle slot-machine di Hector attraverso l'apposito passaggio, fiondatevi alle macchine dove Meche è riuscita ad avvicinare Chowchilla Charlie. Parlandole un paio di volte scoprirete il suo piano: vuole far mettere la toga all'imbroglione così che voi possiate riutilizzare i suoi vestiti, peccato che il nanerottolo non lo voglia fare fintanto che non sbancherà la sua mangiasoldi!
Parlate al tizio con il monociclo (è l'agente con una mano sola in incognito) e convincetelo, non appena Chow è distratto, ad entrare nella slot-machine per romperne il meccanismo. Fatevi dare da Meche la toga e buttatela in testa all'uomo, avvertite subito dopo il vostro amico e, al termine del tutto, entrate in bagno così da indossare il completo!
Andando dal bestione all'ascensore, lasciate che vi faccia una qualsiasi domanda: la risposta sarà l'ultimo numero apparso sul cartellone sopra la testa di Manny... Scusate, non vi pareva strano il fatto che le risposte andassero dall'uno al trentasei come la roulette?
Ok, arrivati al piano di sopra, parlate un po' con Celso e la moglie cercando di convincerli a comprare dei biglietti fasulli per il Numero Nove, in questo modo vi distinguerete agli occhi di Hector che vi mostrerà il vostro nuovo ufficio... o sarebbe meglio dire il vostro vecchio ufficio! Non appena il pancione si accorgerà chi siete in realtà, fuggirà con la valigia dei biglietti d'oro ma, per un caso, cadrà di sotto. Saliti sul tetto, avvicinatevi al doccione che fa da sostegno alla mano della ragazza gigante, spolverateci sopra un po' d'ossa e poi su col germogliante!
Raggiunto l'altro tetto grazie alla scaletta, Manny prenderà la valigia e si troverete alla stazione per consegnare il biglietto a Meche. Con un colpo di scena degno di Hitchock però, vi ritroverete soli all'interno di un'auto guidata da Olivia; accanto a voi la testa di Salvador!

LA RESA DEI CONTI

La "X" non indica mai il posto dove falciare, beh, tranne in questo caso!

Ecco chi è la ragazza di Hector! Proseguite sin nella casa e, non appena vi ritroverete stesi tra i fiori a causa di un colpo di germogliante ad azione lenta, versatevi addosso l'azoto liquido così da fermare l'infezione. Correte all'auto, guardateci dentro e parlate a Salvador che, prima di trasformarsi in un aiuola e portarsi via anche Olivia (eroico fino alla fine!), vi rivelerà la presenza di una pistola nel portabagagli dell'auto, la chiave per aprirla è però nel suo corpo, nella palude dietro la serra.
Aprite la valigetta, raccogliete la falce e il biglietto attaccatosi ai resti del rivoluzionario, poi fiondatevi alla palude.
Tenendo fuori il biglietto, non sarà così difficile trovare il corpo, e con la chiave prendere la pistola nel baule altri non sarà che il passo successivo.
Le ultime due azioni saranno molto semplici: sparare con l'arma al serbatoio dell'acqua della serra e, infine, andare verso l'edificio per la regolazione dei conti. Ah, come potete vedere non ho voluto mettere foto della fine del gioco, spero di aver fatto bene, in fin dei conti Manny potrebbe prendersela! Adios amigos!

La morte ha appena fatto visita a questa casa... Ma H.L. sarà davvero morto?

BUG! BUG! BUG!

Come ho detto all'inizio, Grim Fandango non è privo di bug, una cosa davvero strana per una software house del calibro della Lucas, a ogni modo ecco come venirne a capo (anche se un patch a questo punto potrebbe essere già fuori!):
1:- Semmai non riusciste più a uscire da una camera, provateci senza correre, piano piano. È una cosa odiosa il fatto di dover essere così precisi, però è l'unico sistema.
2:- A Rubacava, qualche volta donando a Glottis la tessera VIP, i frame d'animazione di Manny non verranno più visualizzati. Per sbloccarlo basterà farlo scivolare giù dal corrimano della scala.
3:- Qualche volta, nella cucina del Circolo del Cilindro, l'ascensore non si aprirà più. Non vi resterà che ricaricare la posizione tentando di avvicinarvi a lui più lentamente.
4:-Qualche volta, passando vicino alla gigantesca gru dei Confini del Mondo, il gioco si bloccherà. La causa è da imputare ai driver della vostra scheda grafica (Voodoo e Voodoo 2 di solito), se ne farete un upgrade installando driver più recenti l'errore dovrebbe scomparire. Mal che vada andate avanti salvando e ricaricando; giostrandovi con le opzioni avanzate della vostra Voodoo (trilinear filthering, anti-aliasing, ecc..); oppure (così ho fatto io) aumentando la frequenza di refresh della Voodoo2 a 120Hz per il 640x480, ammesso che il vostro monitor la supporti.
ATTENTI: non fate scemenze se non siete sicuri che il monitor la riesca a reggere, date un'occhiata alle sue specifiche, POTRESTE ROVINARLO IRRIMEDIABILMENTE e io non me ne assumo le responsabilità!

DELPI

Una serie completa...

...per chi fa sul serio!

ZYE TECHNOLOGY LIMITED

F1 SIM

Prezzo Consigliato:

£. 450.000

F1 SIM COMPACT

Prezzo Consigliato:

£. 270.000

NOVITA'

CONTROL FREAK PC

Prezzo Consigliato:

£. 150.000

I MIGLIORI VOLANTI PER PILOTI VERI !

Inutile negarlo: simulare ci riesce proprio bene. Ma quello che stai per leggere è tutto vero, dalla prima all'ultima lettera! Ora le tue gare hanno 3 nuovi partner firmati ZYE TECHNOLOGY, il meglio dal mondo dei volanti.

Iniziamo con **F1 Sim** che non ha bisogno di presentazioni: è il numero uno! Costruito interamente in acciaio, rivestito in pelle e cucito a mano, questo "mostro dello sterzo" non ha niente da invidiare a quello delle auto di Formula 1: il suo sistema di guida (volante + pedaliera) è di un realismo impressionante e assicura la massima precisione nel controllo dell'auto.

E **F1 Sim Compact** ? E' la stessa cosa in versione "compatta": volante autocentrante a sblocco rapido, cambio con bilanciere in metallo, altissima precisione di guida, indicatori led e pulsanti programmabili sulle razze del volante... Come il suo "fratello maggiore" è Plug and Play, ovvero non necessita di alcun driver di installazione. **Control Freak PC**, la grande novità Plug and Play. Un meccanismo di rotazione di elevata qualità (280°!), 11 pulsanti programmabili, una pedaliera sensibilissima, comoda e resistente... Questo volante utilizza materie plastiche ad altissima resistenza e non ti lascerà mai a piedi!

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER HARDWARE
Qualità Interattiva.

BOVABYTE

Davvero genealogico questo angolo di

di BOVABYTE

Che vi svela chi sono gli antenati del Pastore!

Inizia l'anno nuovo,
e a noi non ce ne frega niente.
Lasciateci però ringraziare
Davide Manzi che, questo mese,
si è proprio superato!

La Robba dura del PASTORE
MODEM GUARD IV

parliamo pure con IRC, Modem Guard ci protegge

Hmmm, non va beeeneeee! L'altro giorno stavo scaricaandoooo l'ultima versione di un noto benchmark (me ne hanno parlaatoooo i Boovaaas), un certo back orifice! Dopo aver terminato il downlooaaad l'ho subito lanciaatooo, ma con mia grande sorpresa non è successo nulla di particolaareeee... Come miniimoooo mi aspettavo una immagiineeee in treddi a 1.000.000.000.000.000.000.000.000.000 poligoni rotanti flutturaaareee sul mio professionalissimo moniitoooor (per la cornaca quello che non è riuscito a vendere a nessuno quanche anno fa - si veda un vecchio BovaByte in proposito - sempre che non sia passato, a nostra insaputa, ad un 30 pollici al plasma! NdD)! Questo almeno era quello che credeeevoooo prima di realizzare che qualcuuunoooo, senza la mia previa autorizzazioooneeee, si era introdotto nel mio sisteeemaaaa, copiandosi e poi cancellandomi tutte le immagini dei miei famoosii primi piaaniii! E dire che il mio fido Acciù, con il suo ringhiare overcloccaatooo, sembrava in un certo senso aver captaaatooo il pericolo non appena avevo cliccato sul pulsante "downlooaaad"! Questo mi ha fatto capire una cooosaaa: senza un sistema di protezione io non mi scaricherò mai più benchmark o driver aggioraaatiii! La prima soluzioooneeee che mi è venuuutaaa in mente è staataa quella di tenermi Acciù sempre accaaantooo, ma poi ho realizzaaatoooo che lui ha ben altro da faaareee (deve accudire le mie preziose pecore): ho quindi deciisoooo di rivolgermi a una ditta altamente qualificaaataaaa, ovviamente la fantastica Airons Power di Vigevano, per farmi realizzare un emulatore di cane pastore furbo elettroniiicoooo! Da questo mirabolaanteeee connubbiiooo è nato Modem Guard, un dispositivo davvero unico nel suo geneeereeee... Ma veniamo pure alla descrizione tecnica.
Navigare in Internet è sempre meno sicuro e, anche se non stiamo facendo nulla di particolarmente importante o vitale (come i tuoi benchmark, vero Pastore? NdBovas), è davvero fastidioso pensare che qualcuno possa collegarsi al nostro computer o, addiruttura, farlo andare in tilt.
Per questo, Modem Guard controlla che i vostri pacchetti non vengano sniffati (in gergo intercettati e curiosati da un hacker, NdBovas), ma agisce anche da filtro per tentativi di connessione indesiderati e/o pacchetti appositamente corrotti (come il nuke), semplicemente monitorando la variazione di tensione tra la presa a muro del telefono e il modem stesso.
Se qualcuno sta cercando di telnettare sulla vostra porta 12345 (quella utilizzata da back orifice), Modem Guard si accorge del calo infinitesimale della tensione sulla linea e ve lo segnala immediatamente con il suo avvisatore luminoso a tre luci rotanti e intermittenti; provvede inoltre a rimaneggiare, sempre a livello elettrico, i pacchetti TCP/IP dannosi, rimandandoli al destinatario.

DISTRIBUTORE: Airons Power
PREZZOOOO:L. 119.000 Iva Compresa
TECNICAAAA: 10
SCAATOLAAA: 10
PERFORMAAANS: 10
ESTETICA: 9

TOTALE 10

Un prodotto irripetibile, che mette al riparo il privato ma anche la medio-grande impresa dagli attacchi dei maleintenzionati, rendendo del tutto superfluo l'acquisto e la gestione di una macchina firewall. A un prezzo così è davvero un peccato lasciarselo scappaaaareee! SBAV SBAV!!!

ERRATA CORRIGE SU FINESTROPOLI

Il mese scorso il sottoscritto (Paolone) ha combinato proprio un bel pasticcio, ma è stato subito redarguito dai suoi colleghi. All'interno delle regole del Finestropoli, c'è scritto che le caratteristiche del gioco rendono inutile la presenza di tanti cartellini con riportati i 'costi' di altrettanti paesi, ma è inesatto: non si è infatti tenuto conto dell'esigenza dei giocatori di tenere traccia dei propri possessi (questo è mio, questo è tuo, ecc). Per cui il rimedio è facile: prendete un bel foglione di carta, lo ritagliate in 24 parti uguali, e in ciascuna di esse scrivete il nome di un paese: se poi avete a disposizione anche dei pennarelli verdi, blu, rossi e gialli tanto meglio... Per il resto, valgono tutte le regole scritte il mese scorso. Inoltre, chi avesse suggerimenti su migliorie da apportare al tabellone o alle regole, può mandarci un'email all'indirizzo bovas@tin.it, le terremo presenti in occasione della release 1.1 delle suddette.

L'ANGOLO DELLA FILOSOFIA SPICCIOLA (E QUESTA VOLTA SENZA SENSO!)
a cura di Davung Koid (si legge Keud!)

"Per andare a Lodi da qui la strada più veloce è passare per Milano e poi prendere la Tangenziale" - frase carpita da un monologo paolettiano mentre il medesimo si pavoneggia perché se ne va a cena da una sua amica... "Dai togli quella cosa, veramente..." - frase detta dal Paolone non appena ha letto quello che sto scrivendo, continuata poi con parole impronunciabili. A questo punto mi sovviene il solito dubbio ancenstrale: ma il grande fratello orwelliano esiste? E se esiste è veramente interessato a tutto quello che facciamo? E ancora, ce n'è solamente uno o sono in tanti? Sempre che esista, perché fa tutto questo? Dove registra tutte le nostre conversazioni? Dove vengono immagazzinati tutti i dati che ci riguardano? Se il grande fratello (o uno dei tanti, sempre che ce ne siano più d'uno) fosse donna, sarebbe lecito chiamarlo "grande sorella"? Esiste una sorta di maschilismo insito nella figura del grande fratello? Se il grande fratello non fosse figlio unico, si potrebbe parlare di grandi fratelli minori e maggiori? E in questo caso, è plausibile che il piccolo grande fratello minore rompa sempre le scatole al grande fratello maggiore? È possibile che entrambi subiscano passivamente le paturnie dei grandi genitori? E, infine, arriverà loro la mancia dai grandi nonni? Riceveranno le visite dei loro grandi cugini? Ma, soprattutto, chi cavolo è Orwell?
Fine riflessione monotematica.

GLI SPIRITI CI OSSERVANO!
Il Pastore si lancia nell'occulto

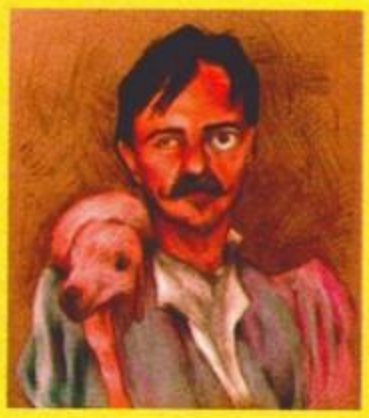
Tutto accadde l'altro giorno in Redazione. Era un momento di intenso lavoro e ciascuno di noi si prodigava nei suoi divertimenti preferiti: Silvestri e il Nickazzi giocavano a Winning Eleven 3 sulla Playsation, Roberta litigava con non ricordo più chi al telefono, Max urlava isterico con gli occhi fuori dalle orbite, Alex La Spada si faceva venire un mucchio d'idee e Bossetti e il Prisco raccontavano a banfa libera un mucchio di balle sulle loro origini nobili, con tanto di sfoggio del cellulare nuovo che fa pure il caffè. Ovviamente, nessuno di noi stava lì ad ascoltarli, quando improvvisamente entrò in sala computer anche il Pastore, uscendosene con un infelice "e alloraaaaa? Pure io ho nobili origini, sapeteeee?". Dave e io ovviamente cominciammo subito a ridergli in faccia, e le battute del tipo "ma quali nobili e nobili, gli unici conti da cui potresti discendere tu sono quelli dei negozianti, quando si fregano le mani appena ti vedono arrivare!". "Noooo - è stata la sua accorata risposta - voi non capite nieeenteeeee... io ho antenati di rango elevatissimoooo! E ve lo dismostreròoooo!". Detto fatto, il giorno dopo si è presentato al nostro cospetto vestito tutto di nero, con un enorme mantello blu a stellette e un ridicolo cappello a forma di cono, probabilmente lo stesso che la maestra gli faceva indossare per castigo, con l'unica differenza che adesso il Pastore gli aveva strappato le orecchie da asino. Con sé aveva anche due libri, uno piccolino e uno di ben maggiore consistenza, trattandosi a detta sua di "un librone di magiaaaaa, che passa di padre in figlio da generazioooni nella mia famiiigliaaaaa". Quando gli abbiamo imposto di porre immediatamente fine a questa pagliacciata, il Pastore si è tolto tutto l'ambaradan e ha aperto il libro più piccolo, un albero genealogico della sua famiglia che riporta i ritratti dei suoi avi: "Vistooo, ve lo dicevo io che ero di nobili originiii, io discendo da persone ricchissimeeee, gente coi mezziiii". Inutile, il Pastore ancora non ci aveva convinti, in quanto gli unici mezzi da cui potrebbe discendere lui restano gli autobus. Quando glielo facciamo notare si arrabbia di brutto e tuona "Voi mi sottovalutate sempreeeee! Se non credete che io abbia discendenze nobili, potete chiederlo direttamente ai miei antenaaaaatiii". Adesso la seduta spiritica sta per iniziare, speriamo che non succeda niente. Nel frattempo, vi mostriamo i presunti mortacci del Pastore...

GEPPO II DELLA CAPRONICA
Era un fissato per le donne. Gestiva numerosi bordelli riservati all'alta società, spiando di nascosto ciò che capitava nelle stanze. Le sue velleità voyeuristiche, tuttavia, gli costarono molto caro: un cliente imbufalito lo assalì colpendolo ripetutamente nelle parti basse. Terminò la sua vita come soprano presso il Teatro dell'Opera di Parigi.

JAQUES DE LA PECRéT
Era un esattore delle tasse nella Francia pre-rivoluzionaria. Temuto da tutti per la sua ineccepibile pignoleria, riusciva a togliere qualcosa anche a chi non aveva nulla, pur di ottenere il plauso e la compagnia del suo amato re Luigi XVI. La ottenne: fu ghigliottinato immediatamente prima di lui.

SIM KARTER, IL FUORILEGGE
Detto anche dagli Indiani "Occhio di Tatanka", era considerato il fuorilegge meno pericoloso del west, tant'è che ogni sceriffo si rifiutava di portarlo in cella e nessuno mai si sarebbe sognato di rischiare la sua vita per catturarlo e intascare la taglia. Pare che una sua attuale reincarnazione si diverta a rubare ai supermercati, ma che venga regolarmente pizzicato dalle commesse.

AGNELL ARROSTH
Era un potente feudatario con la passione per la caccia, e a lui si deve l'invenzione del famoso richiamo che fa il verso dell'anitra. Morì in tragiche circostanze quando provò a utilizzarlo e gli altri cacciatori, ignari della cosa, indirizzarono a lui tutte le loro armi.



LORD PASTOR I
Vissuto nel tardo medio evo, è il capostipite della sua progenie. Un uomo giusto, nonostante le sue mille piccole manie, per le quali si attirò le antipatie di tutto il paese. Fu bruciato sul rogo per simpatia.

VON BELAIRE
Era un famoso scienziato astronomo negromante, prediceva il futuro a tutti coloro che glielo chiedevano in cambio di oboli costosissimi, che poi conservava in casa. Un giorno disse a un tizio "rallegrati, presto troverai una vera fortuna" e lui, per riconoscenza, gli tirò diciotto coltellate alla gola, andandosene via impunito con le tasche piene.

END

I TITOLI DEL MESE

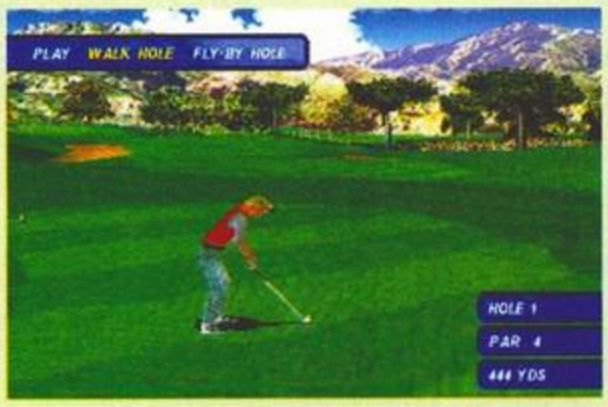
Uun estate al mareee, voglia di nuotareee... uhm, mi sa che ho sbagliato il periodo, comunque era troppo carina questa canzone; ad ogni modo, siamo giunti dalle parti del Natale, e con la nascita di Gesù Bambino (se non sbaglio è per questo che si festeggia, ma non ne sono certo) arriva anche la mancetta della nonnina, la mancetta della zietta, il calcio nel sedere del paparino, e così via.

Con una tale disponibilità di liquidi, dunque, perché non pensare un po' anche alla vostra cara console, tutta sola e senza amici con cui giocare? Tra l'altro con buone probabilità, quando leggerete queste righe sarà già uscito il Dreamcast della Sega (atteso per il 23 di novembre), quindi non escludo di mettere qualche bella foto a riguardo già dal prossimo numero.

Per adesso accontentatevi di quello che passa il convento (chiamatemi Suor IlRaffo), anche se bisogna ammettere che il Nintendo 64 sta guadagnando parecchio terreno sulla controparte Sony (e i giochi di questo mese lo dimostrano), che comunque rimane al primo posto nei desideri dei video giocatori di tutto il mondo.

Raffo

ACTUA GOLF 3 per PLAYSTATION



Eh, quanti giochi di parole demenTi si potrebbero fare con un prodotto sul golf, per esempio Scarabeo o il Paroliere; e invece mi sembra giusto parlare un po' di sto gioco, che offre un gran bel numero di circuiti, un altrettanto gran ben numero di modalità differenti e una giocabilità più che discreta; purtroppo, però, la grafica mi ha lasciato un po' deluso. Diciamo che sarebbe stato un gran bel giochino (anche se destinato a un pubblico che ama tirare a caso) se solo non fosse stato un po' brutto da guardare.

APOCALYPSE per PLAYSTATION

Bruce Willis è tornato, ma questa volta solo su un video gioco. Non c'è infatti alcun film del buon Bruce che possegga il titolo di questo gioco, né tantomeno la trama. Quindi la conclusione è che il Willis (che non è il fratello di Arnold) abbia venduto la sua immagine per farne un video gioco, e che quindi si sia fatto un sacco di soldi senza muovere una palpebra. Buon per lui, io personalmente non potrei vendere la mia immagine nemmeno a una mostra di criceti imbalsamati, ma chissà, forse un giorno...
Stavamo dunque parlando di questo Apocalypse, che vi vedrà appunto nei panni dell'attore americano di cui non voglio ripetere il nome, alle prese con i soliti cattivi e brutti nonché antipatici e poco intelligenti.
La grafica è bella, il gioco a me è piaciuto ma a molti no; comunque ho ragione io (come sempre, o quasi).

ZELDA: THE OKARINA OF TIME per NINTENDO 64

Non so perché, ma mi è sempre venuto da dire Zelda: The Ucraina of Time, ma effettivamente non vuol dire una cicca, quindi è meglio che mi faccia passare sto vizio (che poi è il figlio dell'o'zio e quindi un vostro cugino).
Per la serie: "Anche mia nonna che non sa nemmeno cos'è una console (o meglio, lo sa, ma è convinta che sia una donna che lavora al consolato), ma Zelda lo attende da mesi", siamo finalmente riusciti a metterci le mani sopra e a (scioglierlo con la forza del pensiero) vedere com'è. Ebbene, è un capolavoro. Non solo, infatti, i programmatori sono riusciti a fare a meno del fantomatico 64DD, ma sono riusciti a creare uno dei giochi più sbalorditivi degli ultimi anni. Senza ombra di dubbio il miglior gioco per Nintendo 64 e con grosse probabilità anche il migliore in assoluto.

VAMPIRE SAVIOUR per PLAYSTATION

Sembra che i picchiaduro in 2D non vogliano proprio tirare le cuoia (come si faranno poi, a tirare le cuoia, e verso dove?). Personalmente questo genere di giochi mi entusiasma come vedere il Simonetti in mutande, comunque evidentemente c'è chi li apprezza (di solito è un tipo che gira per i supermercati con una prezzatrice).
In sostanza, se siete degli amanti del genere, questo è sicuramente il prodotto più evoluto che si possa pretendere dal PlayStation; se invece non ve ne frega un tubo della grafica in bitmap e volete solo andare a letto perché siete stanchi, andateci e buona notte.

WIPEOUT 64

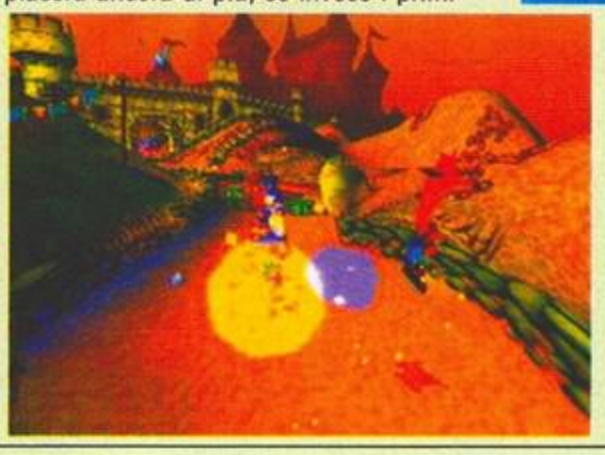
Uno dei giochi che riscosse maggiormente successo su PlayStation è finalmente giunto anche per Nintendo64; non c'è molto da dire a riguardo, a parte che è fluidissimo, che la grafica è migliorata leggermente (anche se era molto difficile) e che si potrà giocare persino in quattro contemporaneamente.
Cavolo, giocare in quattro contemporaneamente, ma vi rendete conto? E se non si hanno tre amici da sfidare? Cosa si fa? Beh, la soluzione c'è, anzi, ce ne sono due: o si impara usare i tre joypad restanti con i piedi e con le orecchie (e ho visto gente farlo, anche se con scarsi risultati), oppure si diventa sguerci, nel senso che dovete incrociare gli occhi; dopo una ventina di minuti passati così, se non siete ancora svenuti, vedrete quattro televisori al posto di uno, e potrete sfidarvi. L'inconveniente è che a quel punto sarete talmente strabici da avere gli occhi conserti, ma per giocare in quattro questo e altro.

C3 RACING per PLAYSTATION

Eh, le macchine, che belle che sono. Ma ci pensate che enormi passi avanti siano stati fatti nella progettazione delle vetture? No, dico, solo qualche anno fa le automobili andavano a benzina, e oggi il carburante è diventato verde... ma vi rendete conto? Non è bellissimo questo? Io penso di sì; a tal proposito mi viene in mente un signore molto anziano (doveva avere almeno novant'anni), che un giorno avvicinai e gli chiesi: "Ma scusi, buon uomo, secondo lei le macchine si sono evolute in tutti questi anni?"; e lui rispose deciso: "Affatto!"; "Cavolo", esclamai io, e perché dice così? E lui rispose: "Affatto!". Rimasi un po' scioccato da allora, ma il mio psichiatra mi sta dando una mano. Ah, quasi dimenticavo, il gioco è pieno di macchine e non è affatto male, prendetelo in considerazione.

CRASH BANDICOOT 3

Il Peramele è tornato e questa volta sembra abbia fatto le cose in grande. Sinceramente non so bene cosa significhi la frase appena detta, ma fa molto "strillo di copertina", e quindi la lascio. La struttura del gioco non è cambiata, dovrete sempre correre manovrando questo strano essere e districarvi per livelli graficamente notevoli. Insomma, se vi sono piaciuti i primi due episodi, questo vi piacerà ancora di più, se invece i primi due episodi vi hanno fatto ribrezzo, questo vi farà un po' meno senso. Quindi va molto bene.



WCW EXTREME per NINTENDO 64

Ecchecca(uh, biricchino)cavolo, questo dev'essere proprio il periodo delle simulazioni di Wrestling, in un paio di mesi ne sono uscite almeno quattro, e altrettante stanno bussando alla porta. Ma state dentro diamine, che fa freddo. Va beh, tanto per cambiare, comunque, questa è la migliore del genere (lo dico ogni volta, ma non è mica colpa mia), o meglio, diciamo che riesce a rivaleggiare con l'altro splendido gioco del genere per PlayStation denominato WWF War Zone della Acclaim.

TUROK 2

Cavolo che male, sono appena capitato sotto le mani di quel bruto di Alex, che mi ha rotto il femore in due punti (e una virgola) e tagliato il palmo della mano col suo coltello a farfalla (meno male che è quello che uso meno per applaudire). Perché ogni volta che quello mi mette le mani addosso mi deve conciare come un mocho Vileda usato? Va beh, comunque questa volta ho vinto io, anche se ai punti (quattro al palmo, appunto), e la prossima volta gli spaccherò le nocche delle mani con la faccia, così capirà chi comanda. Tutto questo bel preambolone per palare di Turok 2, un gioco che graficamente ha dell'incredibile e che, come giocabilità, ha mantenuto quella della versione precedente, quindi buona ma rovinata da un sistema di controllo non eccelso. Salut.

MISSION: IMPOSSIBLE per NINTENDO 64

Tan tan ta-ta-tan tan ta-ta-tan tan, tirulìì, tirulàà, tan tan, ecc.
Eh, quanti ricordi mi porta alla mente un titolo del genere, in particolar modo, però, lo riconduco a Impossible Mission per Commodore 64. Cavolo quanto tempo ci passai con quel gioco, edito dalla Epix nel lontano 1985 (così lontano che non ti ricordi che si scriveva Epyx... NdMax). E tra le altre cose, chi si ricorda cosa diceva la voce sintetizzata all'inizio della partita? Non ce la fate eh? Ma come, dai, si tratta di una vera e propria pietra miliare, dai che ce la fate, su, uno sforzino... niente eh? Va beh, ve lo dico io: "Another visitor. Stay a while, stay... forever!". Che tempi arragga.
Boh, va beh, non voglio passare per nostalgico, anche perché lo sono (scherzo). Vediamo dunque di parlare un po' di questo Mission: Impossible, un titolo che dalle foto potrà anche sembravi una copia spudorata di Golden Eye (sempre per N64), ma che in realtà ha ben poche analogie con il capolavoro targato Rare. Innanzitutto dovrete ragionare molto di più con la vostra testolina (e infatti io non sono nemmeno riuscito ad accendere la console), e inoltre non dovrete sparare a tutti come foste degli FBS alle prese con le stupidate, ma anzi, molto spesso, sparare vorrà dire morire (o sperare di non morire). Un gioco ben fatto.

EPILOGO

Ecosì anche dicembre è arrivato, mi sembra ovvio augurarvi Buon Natale, felice sbronza a capodanno (mi raccomando le mutande rosse in testa) e ci rivediamo a gennaio.

END

CAPPANERA – MATERIALIZIN' DREAM (LUCRETIA RECORDS)

Dalla fucina della Strana Officina, arrivano i Cappanera con un disco cattivissimo, potente e travolgente: un incrocio tra le sonorità di Machine Head e Pantera, suoni che tagliano grazie alla grandissima produzione che sta dietro. I Cappanera sono duri, ruvidi e le liriche si adattano perfettamente come tematiche al tipo di musica adrenalinica che esce fuori dai tre strumentisti toscani. C'è spazio anche per un brano meno concitato come Brotherhood Of The Universe, dove la voce possente del vocalist Mazmu si concede un passaggio più melodico. Forse Materializin' Dreams nella sua interezza può risultare monotono, ma sicuramente nel suo genere è una perla, considerando il fatto che gruppi non dissimili dai Cappanera e di chiara estrazione americana, riescono a vendere dischi analoghi e suonati con meno cuore e professionalità. Da tenere in considerazione…

MAO

LE RECENSIONI

AA.VV. –
STUDIO 54 (edel)

Come ben sapete, non disdegno mai di recensire album che ripropongano la musica dei mitici anni '70/80, anzi! Immaginate quindi con quale fervore mi appresto a parlarvi di questa compilation dedicata ai successi che hanno reso celebre lo STUDIO 54, storico locale di New York e tempio della discomusic nei suoi anni d'oro. E' stato infatti con enorme entusiasmo (condiviso da parte della redazione, in verità) che ho ascoltato questo doppio CD, che altro non è che la colonna sonora dell'omonimo film, già campione di incassi negli States e in arrivo il prossimo mese nelle nostre sale cinematografiche. E a chi ha dimestichezza con l'argomento, basterà che citi nomi quali Gibson Brothers, Odissey, Sylvester, Diana Ross, Chic, Blondie, Silver Convention, Santa Esmeralda, S.O.S. Band, per comprendere che questo è davvero uno strepitoso tuffo nel passato all'insegna della musica che non dimenticheremo mai.

Roberta Zampieri

FUNKY COMPANY – EVERYTIME (Dig It)

E sempre a proposito di sound un po' datati ma comunque attuali vi segnalo questo album, tredici brani che si collocano a metà strada fra la musica degli storici Chic e le sonorità sognanti dei Soul II Soul, in un tripudio di fiati, cori femminili e atmosfere funky, e questo nonostante la band sia composta quasi totalmente da musicisti italiani! Oltre a segnalarvi la trascinante "Let's Groove" e la dolcissima "Love So Free", è da menzionare una versione proprio ben riuscita di "Summertime", indimenticabile successo del grande Gershwin. Un CD carino, davvero carino.

Roberta Zampieri

SPAZIO ITALIA

NELLO DANIELE – SI POTREBBE AMARE (RTI)

Ed eccolo qua il fratello minore del più noto Pino, tutto impegnato nel tentativo di seguire le gloriose orme fraterne. E in effetti il suo disco di debutto, di cui Nello ha curato tutte le fasi di lavorazione, ricorda parecchio il primo Pino Daniele, quello più blues e sanguigno, portavoce di una Napoli moderna ma tuttavia ancora saldamente attaccata alle proprie radici. Nello Daniele ha raggiunto una certa popolarità la scorsa estate, soprattutto grazie ai ripetuti passaggi radiofonici del suo singolo "Sogno Americano", un motivo orecchiabile, capace di far subito presa. Adesso il cantautore partenopeo presenta il suo primo album, a cui hanno collaborato anche affermati artisti quali Tullio De Piscopo e Ronnie Jackson, e il mio consiglio, rivolto a chi ama questo genere di musica, e quello di riservargli un ascolto: se avete amato Pino Daniele, scoprirete che il talento è una dote di famiglia!

Roberta Zampieri

GRETA – FAMMI ENTRARE (Dig It)

Grintosa quel tanto che basta a celare in realtà una buona dose di dolcezza: questa è Greta. Una partecipazione a Castrocaro nel 1993 e una a Sanremo nel 1997 costituiscono il suo curriculum: oggi si propone con un CD singolo prodotto e arrangiato da Vince Tempera, di cui verrà realizzato anche un video che presto vedremo su MTV. E per quando riguarda il suo futuro? La sua casa discografica punta molto su questa giovane artista: occhi e orecchie aperte quindi, ne sentiremo certamente parlare.

Roberta Zampieri

TGM IN DISCOTECA

Nuova veste di "TGM in discoteca" che da quest'anno tornerà a dare spazio anche alle compilation e agli album senza ovviamente trascurare gli ultimissimi singoli in uscita. Iniziamo questo mese proprio con il nuovo singolo di Paradisio che dovrebbe uscire in questo periodo e si intitola "Paseo" e conferma ovviamente le ritmiche house/latine che hanno reso famosi i precedenti brani della cantante dai capelli colorati. Ha tutte le probabilità di diventare un tormentone "Big Big Word", primo lavoro della giovane cantante svedese Emilia di cui sicuramente riparleremo presto.
Si respira puro stile "house" nel nuovo singolo di Rozalla "Friday Night" che già da diversi giorni inizia ad imporsi su diversi network radiofonici e potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa di questo inizio anno.
Concludiamo con il segnalare il ritorno di Den Harrow che proprio in questo periodo esce con il suo nuovo album, Back To The Future, una raccolta dei sui maggiori successi rivisitati con sonorità più attuali.
Torneremo comunque presto a parlare di lui. E per questo mese per i singoli è tutto.

-The Album: The Tamperer Feat. Maya -
Fabulous

Con "Feel It", il loro primo singolo, The Tamperer (Alias: Alex Farolfi e Mario Fargetta) hanno venduto più di 1 milione di copie nel mondo, portandosi alla vetta delle classifiche internazionali come ben pochi altri artisti italiani sono riusciti a fare in questi ultimi anni (forse solo Robert Miles).
Con un così clamoroso successo, confermato anche dal secondo singolo "If you buy this record", non poteva ovviamente mancare l'uscita di un album che potesse consacrare definitivamente questo progetto discografico simbolo del "made in italy". Fabulous (questo è il titolo dell'album) è composto da dieci brani tra i quali i singoli già citati ed altri nuovissimi come "Step Out", "Get Up Get It On" e "OO Doggie". Ad interpretare tutti e dieci i pezzi è sempre la giovane americana Laura Dias meglio conosciuta come "Maya". Un ottimo risultato "Fabulous", consigliato a tutti, anche a quelli che snobbano ancora questo genere musicale considerandolo di serie C (e poi magari lo ballano).

Lorenzo Nutini (isengard@dada.it)

VIDEO NOVITA'

DEPECHE MODE - THE VIDEOS 86-98 (BMG)

Dopo il nuovo album "Ultra", la raccolta "The Singles 86-98" e il "The Singles Tour" il grande ritorno dei Depeche Mode è ormai inarrestabile. Esce infatti in questi giorni una videocassetta contenente tutti i video dei loro singoli dal 1986, epoca dell'album Black Celebration, al 1998 rappresentato dal brano "Only When I Loose Myself". La raccolta si apre con una breve intervista al gruppo sull'arte del Video-Making e sui loro lavori con il bravissimo regista, fotografo e art-director Anton Corbijn, il quale ha firmato quasi tutte le clip del gruppo di Basildon; durante l'intervista vengono inoltre mostrati alcuni "dietro le quinte" rubati dalle riprese dei video presenti nella cassetta. La scelta dei brani sfiora la perfezione anche se personalmente avrei sostituito il video di "World In My Eyes" con la sua controparte live dal "Devotional Tour" e avrei fatto l'esatto contrario con il "Comdannation", inserendo magari anche il video di "Halo". La visione, della durata di due ore buone, risulta essere davvero piacevole anche per chi non conosce a fondo i Depeche Mode e il loro spirito; credo inoltre che queste suggestive immagini siano il modo migliore per accompagnare l'ascolto di brani come "Walking In My Shoes", "Behind The Wheel", "A Question Of Lust" o la splendida "Home". Ma è dopo i 21(!!) video che tutti i fan troveranno la vera perla, un cortometraggio inedito girato da Anton Corbijn intitolato "Depeche Mode: A Short Film" della durata di ben 25 minuti. Infine un'ultima notizia del mondo DM: a fine gennaio dovrebbe uscire la videocassetta "The Singles Tour".

Nicola Rosa

JIMMY PAGE E ROBERT PLANT LIVE AD ASSAGO

Con il timore di dover assistere assieme a poche centinaia di nostalgici a una triste rielaborazione di un qualcosa che non c'è più, siamo partiti da Bologna il 19 novembre scorso per assistere a un evento che difficilmente avremmo poi potuto cancellare dai ricordi. Dopo 27 anni Robert Plant e Jimmy Page, colonne portanti dei Led Zeppelin, tornavano assieme a Milano, forse per l'ultima volta. Paura e perplessità sono state fugate in un istante non appena le prime note di "Stairway to Heaven" hanno rotto il silenzio e il brusio della folla. In un Fila Forum stipato di giovani e meno giovani, infatti, si è dato vita a uno spettacolo elettrizzante e coinvolgente. Page e Plant, supportati da cinque musicisti, si sono espressi alla vecchia maniera con la stessa genialità e spontaneità che tanto ci ha fatto e continua a far amare i Led Zeppelin. Robert Plant è stato praticamente perfetto e intelligentemente come suo solito non ha mai cercato quei difficili acuti che solo un tempo poteva raggiungere con disinvoltura. Jimmy Page, apparso sul palco appesantito da qualche chilo di troppo, ha conservato intatto il modo di suonare e dalle corde della sua Gibson la melodia è uscita suscitando forti emozioni. Uno stile forse non impeccabile, il suo, ma decisamente personale e inconfondibile. Bello, bellissimo. Addirittura da brivido sono state le versioni acustiche di "Tangerine" e "Going to California", senza tralasciare la ballata celtica "Gallow's Pole" e l'esplosiva "Rock and Roll" con la quale si è chiuso il concerto. I vecchi pezzi che hanno reso celebri i Led Zeppelin sono stati alternati a quelli dell'ultimo album, generando una scaletta davvero ben assortita. Grazie ancora Robert e Jimmy.

Claudio Lisi e Goffredo "Yado" Grifoni

BOX HEAVY ON STAGE

SLAYER, SEPULTURA, SYSTEM OF A DOWN - 3/11/98 Milano, Palavobis

Leggendo il bill di questo concerto si potrebbe pensare a una serata di vecchie glorie, invece, chi era presente allo show può testimoniare la forma straordinaria degli headliner sul palco. Tutt'altro discorso per i System of a Down che proprio non mi piacciono (sono un ibrido fra Korn e Faith No More). I Sepultura, ormai orfani del singer Max Cavalera, hanno presentato al pubblico il gigantesco Dereck Green, che non ha fatto rimpiangere il suo illustre predecessore, anzi! Purtroppo la direzione musicale intrapresa dal gruppo non è delle più felici, ma pezzi come "Arise" e "Troops of doom" lasciano ancora il segno. Nel complesso (pezzi nuovi esclusi, ovviamente) i carioca riescono ancora ad essere veloci, precisi e potenti. L'unico ricordo lucido che ho degli Slayer è la tensione dell'intro che ha aperto "Bitter Peace", poi più nulla. Gli Slayer sono il gruppo estremo per eccellenza, che dire ancora? Appesantiti da qualche chiletto in più, i nostri sciorinano classici come un'arma ben lubrificata e pezzi come "Angel of Death" (immancabile) ed "Hell Awaits" sono lì a dimostrarlo. La precisione dei californiani è annichilente e dopo 100 minuti circa di aggressione vengo riproiettato sulla terra completamente stordito; scusate, avete un bicchiere d'acqua?

Andrea Vix-Ignaki & FBS

MOTORHEAD - 16/11/98 Milano, Palaquatica/Rainbow

Indecisione sin dall'inizio per quanto riguarda il concerto che, a nostro avviso, poteva rappresentare il clou del periodo pre-natalizio. Voci incontrollate davano l'evento in contemporanea sia al Rainbow che al Palaquatica, e ci ha pensato Phill Campbell a mettere d'accordo tutti: si è spaccato una mano e il tutto è stato purtroppo cancellato. Sarà per la prossima volta, per quanto ci riguarda tratterremo il fiato fino a diventare blu!

Andrea Vix-Ignaki & FBS (un po' tristi)

BRUCE DICKINSON - 19/11/98 Milano, Palaquatica

Se il pubblico di questo concerto avesse avuto fra le mani l'organizzatore credo che ora ci sarebbe stata una scatola di cibo per cani in più, mi spiego subito: l'apertura del locale al pubblico è stata data alle 19.45 dove all'esterno un commando di pinguini assaltava la biglietteria. Una volta entrati nel locale la serata è stata ELETTRIZZANTE, infatti, la corrente è saltata ben 10 volte! Ma è possibile che dopo quasi 20 anni di onorata carriera il buon Bruce sia trattato così? Lo sfogo dell'ex Maiden è stato giustificato, perché nei vari Blackout ha dovuto suonare la batteria ed offrire spumante al pubblico per tenere la situazione. Questo è il vero e tipico MADE in Italy! Venendo al dunque, fra i vari stop elettrici, Dickinson ci ha deliziati con i pezzi dell'ultimo "Chemical Wedding", ben 6, (di cui forse ha abusato), e ha percorso il suo periodo solista ignorando il pur buono "Skunkworks". Grandi "The Magician" e "Tears of the Dragons", quest'ultima rovinata all'assolo da un break energetico. Sul palco c'era anche l'altro ex Maiden Adrian Smith, che col suo stile particolare sembra essere nato per suonare con Bruce, infatti, dal passato, sono riemerse "Powerslave", "2 Minutes to Midnight" e la grande "Flight of Icarus". In conclusione posso dire che il concerto è stato abbastanza buono anche se, con un'organizzazione all'altezza, il risultato sarebbe stato sicuramente migliore... Pazienza!

Andrea Vix-Ignaki & FBS

I CONCERTI a cura di Roberta Zampieri

BIAGIO ANTONACCI

18/1 Roma – Teatro Sistina
19/1 Terni – Politeama Lucioli
20/1 Trento – Auditorium S. Chiara
21/1 Cremona – Teatro Ponchielli
22/1 Sanremo (IM) – Teatro Ariston
23/1 Verona – Teatro Tenda
25/1 Brindisi – Teatro Impero
26/1 Cosenza – Teatro Reindano
27/1 Gela – Teatro Royal
28/1 Ragusa – Spaziotenda
29/1 Catania – Teatro Abc
3/2 Grosseto – Teatro Moderno
4/2 Perugia – Teatro Turreno
5/2 Alessandria – Teatro Comunale
6/2 Montecatini (PT) – Teatro Verdi
8/2 Bergamo – Teatro Donizetti
9/2 Firenze – Teatro Verdi

EDOARDO BENNATO

9/1 Montecatini (PT) – Teatro Verdi
2/2 Genova – Teatro Politeama
3/2 Bologna – Teatro Celebrazioni
4/2 Mestre (VE) – Teatro Toniolo
5/2 Rezzato (BS) – Teatro C.T.M.
26/2 Trieste – Teatro Politeama Rossetti
Per informazioni: Parole & Dintorni (Tel. 02/67071337)

Tranquillo come sempre, il post-Natale offre comunque qualche titolo che vale la pena vedere. Se riuscite a vincere la pigrizia, e soprattutto il freddo, ecco cosa vi consigliamo di andare a vedere questo mese.

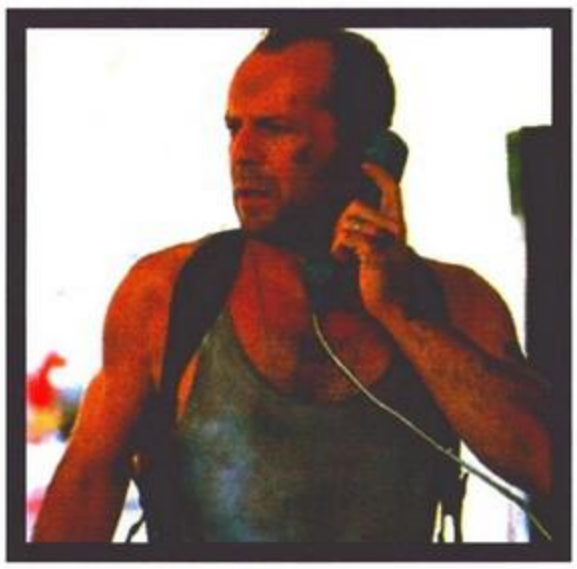
di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

C'È POSTA PER TE

Tom Hanks e Mag Ryan sono ancora una volta insieme sul grande schermo, in una nuova , frizzante commedia romantica, diretta da Nora Ephron (regista di Insonnia d'Amore, interpretato proprio dalla coppia di attori).
Tratto da un celebre film con James Stewart e Margaret Sullavan, Scrivimi Fermo Posta, C'è Posta per Te è una simpatica storia d'amore che si consuma davanti allo schermo di un computer. Joe e Kathleen, per caso, hanno iniziato una corrispondenza via rete e, celati sotto gli pseudonimi di NY152 e Shopgirl, si innamorano l'uno dell'altra senza essersi mai incontrati.
Ora, ciò che rende avvincente la pellicola è che i due in realtà, nella vita di tutti i giorni, non solo si conoscono, ma si detestano.
Joe, proprietario di una grossa catena di bookstore, ha da poco aperto un nuovo negozio a pochi isolati dalla piccola libreria per ragazzi di Kathleen che, dopo essere stata l'unico punto di riferimento per gli abitanti della zona, ora rischia di venire schiacciata dall'avido concorrente.

Le cose tra i due si complicano ulteriormente quando Joe capisce che la misteriosa Shopgirl altri non è che la proprietaria della piccola e accogliente libreria accanto, che tanto lo odia.
Al fianco di Tom Hanks e Mag Ryan ha collaborato un eccellente cast tecnico: John Lindle – che in passato ha curato le riprese di Michael e L'Uomo dei Sogni – si è occupato della fotografia; Richard Marks, candidato all'oscar per Le Cose Cambiano, Voglia di Tenerezza e Dentro la Notizia – Broadcast News, ha seguito il montaggio della pellicola; George Fenton – nomination all'Oscar per La Leggenda del Re Pescatore – ha composto le musiche della colonna sonora.
Sicuramente per persone che, come noi, utilizzano la posta elettronica quotidianamente, il film – comunque molto bello – ha un gusto ancora più acceso.

ATTACCO AL POTERE



Quando, il 26 febbraio del 1993, una bomba è esplosa nel garage sotterraneo del World Trade Center di New York, gli Stati Uniti sono stati bruscamente scossi dal torpore in cui giacevano indisturbati da anni. Il pericolo terrorismo, un'agghiacciante realtà che in altre parti del mondo è da sempre all'ordine del giorno, minacciava la sicurezza dell'intera nazione.
Proprio da questo presupposto prende forma Attacco al Potere, un thriller politico che, oltreoceano, ha già creato scalpore e dato vita a una valanga di polemiche.
Dense Washington, Bruce Willis e Annette Bening, rispettivamente nei panni di un agente dell'antiterrorismo del FBI, un generale dell'esercito e un agente speciale della CIA, si trovano costretti a fronteggiare un'incredibile ondata di minacce, di stampo terroristico, che stanno terrorizzando i cittadini della Grande Mela. Mentre si cerca in tutti i modi di tranquillizzare l'opinione pubblica, gli episodi terroristici aumentano, al punto che il Presidente degli Stati Uniti è costretto a chiedere l'intervento dell'esercito e a dichiarare lo stato di emergenza.
Inizia così una caccia sfrenata ai terroristi e, mentre l'esercito – per fare fronte all'allarme – allestisce un improvvisato campo di internamento, le immagini dei carri armati che si aggirano per le strade della metropoli si fanno sempre più inquietanti.
A questo punto i protagonisti verranno messi di fronte a un terribile dilemma, che li porterà a riflettere sulla sottile linea che separa la protezione dei cittadini dalla violazione dei diritti costituzionali. Fin dove è lecito arrivare per salvare una nazione da una minaccia di tali proporzioni, e quanto vicino si annida lo spettro della persecuzione esercitata al fine di proteggere la libertà di un popolo?
È proprio questa una delle domande più sconcertanti a cui ci pone di fronte la pellicola di Edward Zwick, e che in America ha suscitato aspre contestazioni, sfociate in vere e proprie manifestazioni e picchettaggi di fronte alle sale cinematografiche.
Per rendere ancora più realistiche le scene dell'esercito che invade la grande metropoli, il regista ha scelto di girare le riprese dal vivo, senza l'ausilio della computer graphic: per ottenere un tale risultato Times Square, la 42ª strada e il ponte di Brooklyn sono stati interdetti al traffico per parecchie ore.
Insomma, se siete curiosi di verificare personalmente i rumori da oltreoceano, se volete gustarvi un'ottima interpretazione di Dense Washington, o avete semplicemente scommesso con gli amici sul numero di pugni che Bruce si beccherà questa volta, Attacco al Potere vi aspetta a gennaio nelle sale di tutta Italia.

AMORI E INCANTESIMI

La noia della vita quotidiana non è certo un problema per Sally e Gillian, due ragazze che, dopo la morte dei genitori, sono state allevate dalle zie Jet e Frances. Le due amabili signore conoscono infatti perfettamente le regole della società, ma sono anche perfettamente consce del fatto che per loro non valgono. Jet e Frances, infatti, sono due streghe, e per loro tutto è possibile. E così, per Sally e Gillian tutto ciò che gli altri ragazzi possono solo sognare – abbuffarsi di dolci dalla mattina alla sera e andare a letto a qualsiasi ora, per esempio – è all'ordine del giorno.
Ora Sally e Gillian sono cresciute e in loro scorre la forza della magia. Ma padroneggiare la arti arcane ha un prezzo, e non tutti sono disposti a pagarlo; la stregoneria porta infatti una maledizione terribile: l'impossibilità di conoscere il vero amore. E a volte, anche la magia non è sufficiente per vincere la solitudine. Delle due sorelle, Sally capisce per prima l'importanza di ciò a cui dovrebbe rinunciare per sempre e decide di allontanarsi dalle zie e dal potere che potrebbe comandare. Per lei il sogno più grande è quello di potersi costruire una vita normale, persino banale, come tutte le persone del mondo, senza poteri e con qualcuno al proprio fianco. Per la vivace Gillian, le cose vanno ben diversamente: la magia le permette di fare qualsiasi cosa e non c'è alcun problema a cui non possa porre rimedio con un semplice incantesimo. Se anche il vero amore non dovesse mai arrivare, è sufficiente uno sguardo per ammaliare qualsiasi ragazzo,

alle sue spalle i cuori infranti si moltiplicano.
Sarà l'incontro tra Gillian e il malvagio Jimmy, balordo senza dignità, ad accendere la miccia dell'immancabile catena di situazioni impreviste e imbarazzanti, con l'ingresso sulla scena di un poliziotto, Gary, che farà scatenare nel cuore di Sally una tempesta di sentimenti e oscure forze magiche.
Il film, dal titolo originale Practical Magic (quanto mai indicato per indicare il tipo di magia che caratterizza le protagoniste), è stato tratto da un romanzo di Alice Hoffman, ed è il suo primo lavoro a guadagnarsi una trasposizione cinematografica. A dirigerla i produttori hanno voluto Griffin Dunne, che con il recente Innamorati Cronici ha dato prova di buone capacità e di un intrigante senso dell'umorismo. I ruoli delle giovani streghe sono invece andati a Sandra Bullock (Sally) e a Nicole Kidman (Gillian), due attrici che, tra bravura e bellezza, stanno riscuotendo un gran successo. Al loro fianco, Dianne Wiest e Stockard Channing sono le simpatiche zie dal magico talento, mentre Jimmy e Gary sono rispettivamente Goran Visjnic e Aidan Quinn.
Un film divertente e ben costruito, che anche senza offrire niente di originale risulta comunque piacevole e scorrevole.

Z- LA FORMICA

La DeamWorks, in collaborazione con la Pacific Data Images (PDI), è orgogliosa di presentare una nuova storia animata, realizzata interamente in Computer Graphic.
A Hollywood si sono già accese le polemiche tra DreamWorks e Disney, che proprio mentre stiamo preparando TGM ha lanciato nelle sale cinematografiche oltreoceano A Bug's Life, anch'esso ambientato nell'immenso mondo degli insetti e interamente realizzato a computer. Sarà una coincidenza? Questo è quello che viene detto, ma non ne siamo poi così convinti. In ogni caso, la Disney aveva annunciato per prima il proprio progetto ma, con un guizzante colpo di coda, la DreamWorks è riuscita a raggiungere in pole position le sale cinematografiche. Ora non resta che aspettare il vostro responso per sapere chi trionferà in questa difficile sfida.
Comunque sia, la lotta per la supremazia, combattuta a suon di incassi ai botteghini, è appena iniziata e, in attesa dell'esito finale, cominciamo dal film targato DreamWorks.
Come si deduce facilmente dal titolo, la protagonista dell'animazione è una formica, Z-4195, che da semplice operaio, innamorato della principessa della propria colonia, si trasformerà in eroe. Il ruolo di Z, una formica che lotta contro il conformismo della società, che rischia di far perdere ogni traccia dell'individualità personale, è

stato scritto pensando a Woody Allen, che nella versione originale ha prestato la propria voce al protagonista.
Per quanto riguarda la realizzazione del film, grazie alla messa a punto di un software specifico, la PDI è riuscita a risolvere alcuni dei problemi da sempre considerati più ostici, come l'animazione dei volti o la simulazione dell'acqua. Tutto ciò affinché lo spettatore possa sentirsi maggiormente coinvolto nella storia.
Per riuscire a ottenete un risultato soddisfacente, gli sceneggiatori - nonostante l'impiego di tecnologie avanzatissime - hanno dovuto per prima cosa realizzare uno storyboard, ovvero una bozza della storia con carta e matita (la pratica utilizzata per lo sviluppo degli storyboard è ancora quella messa a punto nel lontano 1929, quando sono nati i primi film di animazione).
Ogni inquadratura è infatti rappresentata da uno o più storyboard, il che vuol dire che per l'intera pellicola – che si compone di circa 1200 inquadrature – ci sono volute parecchie migliaia di tavole; una mole di lavoro di tutto rispetto!
Successivamente, digitalizzando le varie tavole con l'ausilio di uno scanner e montandole quindi in sequenza, si ottiene una bobina che potrà definirsi completa solo con la successiva aggiunta delle voci dei doppiatori.
Z-La Formica si presenta come un lavoro veramente interessante, che sicuramente merita di essere visto sul grande schermo. Almeno potrete anche voi scegliere un vincitore nella sfida con la Disney.

END

...COSE IDENTICHE / SI FARANNO E RIFARANNO NUOVAMENTE / MOMENTI IDENTICI INCOMBONO E DILEGUANO

Signora mia, nulla è più come una volta, non ci sono più le mezze stagioni, panta rei e tutto questo genere di cose: nulla più riesce a sorprenderci e ciò che una volta era fresco e nuovo si è ridotto a un tram tram senza senso. Per dirla con una delle citazioni sempre più consuete in seno al TecnoTGM, questa volta di un poeta grande quanto misconosciuto, "Le cose che succedono le possiamo indovinare / senza sforzo; sono le cose di ieri, fastidiose. / Finisce che il domani non sembra più un domani." (Kavafis).
Ma a che pro tanta mestizia? Forse deriva dal fatto che ormai, nel campo dei videogiochi, le novità assolute o anche, più modestamente, gli aspetti originali di un titolo in uscita bisogna cercarli con il proverbiale lanternino? Non direi, a ben guardare è sempre possibile trovare stimoli nuovi: a patto di conservare lo sguardo curioso e limpido di un fanciullo, si può accogliere ciò che viene con il bello e gagliardo ottimismo che scaturisce dalla consapevolezza di un futuro in costante divenire, liberi dal giogo di un tempo ciclico.
A parte gli scherzi, questo mese (e nei seguenti, dal momento che l'argomento non è certo semplice né ristretto) mi accingo a parlare dell'aspetto videoludico che, forse più di qualunque altro, è in grado di aggiungere infinita longevità alle nostre sfide, insufflando un alito di eccitazione anche nel titolo più vetusto e conosciuto. Mi sto riferendo al multiplayer e, in particolare, alle varie tecniche di collegamento tra due o più PC che rendono possibile le sfide multigiocatore in rete locale, via modem, su Internet o con altri collegamenti. Infatti la possibilità di spartire le proprie ore di gaudio con gli amici più sinceri non è una novità: anzi, ai tempi dei primi cosiddetti "home computer" (leggi il mitico Commodore 64), non era insolito cimentarsi in sfide dirette; questa tradizione è rimasta per le console ma non certo sul PC, almeno fino all'avvento e alla distribuzione capillare delle summenzionate tecnologie di rete che mi accingo a sviscerare per voi. Ma andiamo a cominciare, ordunque, con una bella e ponderosa introduzione teorica...

Come possono comunicare, attraverso un collegamento fisico qualsivoglia, due o più computer magari diversi per hardware, configurazione e sistema operativo? La prima cosa da fare è mettersi d'accordo su un linguaggio comune, che risolva ogni ambiguità comprendendo tutti gli aspetti della comunicazione: connessione, scambio di informazioni di diversa natura, gestione delle sessioni e scollegamento. A questo scopo vengono creati insiemi di comandi, istruzioni e linee guida che prendono collettivamente il nome di "protocollo". Un determinato protocollo deve essere valido e supportato da tutti i computer coinvolti e ovviamente deve essere indipendente dal tipo della macchina fisica vera e propria, nonché dal sistema operativo usato. Potete ben immaginare che la complessità di tutto ciò è tale da rendere problematica, se non impossibile, la gestione di ogni aspetto della connessione da parte di un solo insieme di linee guida o protocollo: senza contare che questi aspetti sono così eterogenei da richiedere quasi obbligatoriamente l'intervento di esperti diversi. Infatti sarebbe assurdo, a pensarci bene, che le stesse persone che si occupano per esempio delle caratteristiche di un cavo coassiale al fine di ridurre i disturbi magnetici debbano anche decidere come gestire una sessione di FTP oppure le modalità con cui si debba scaricare la posta da un server POP3.
Per poter attaccare efficacemente un caso di tale complessità si è fatto ricorso al concetto di "pila di protocolli", che consiste nella scomposizione dell'intero problema in livelli o strati (layer), delegando a ogni livello dei compiti ben precisi. Questa scomposizione è di fondamentale importanza, perché permette allo strato superiore di vedere un'astrazione della rete fornitagli dallo strato sottostante e di ignorare quindi tutti i problemi di "livello inferiore", intendendo ovviamente con questo termine il livello d'astrazione. Vi sembra tutto un po' confuso? Niente paura, guardate la Fig. 1 e sarà più chiaro, o almeno lo spero... La figura rappresenta appunto una particolare pila di protocolli, e cioè lo stack TCP/IP usato per le comunicazioni su Internet; ce ne sono altre ma noi ci focalizzeremo esclusivamente su questa. Senza por tempo in mezzo andiamo a esaminarla, partendo dal basso. Il primo livello, quello fisico, si occupa dell'aspetto "tangibile" del collegamento, quindi formato e caratteristiche dei cavi e delle porte, significato dei diversi voltaggi e cose così. In questo senso più che di un protocollo è giusto pensare a delle linee guida fornite ai produttori di hardware, ovvero a degli standard industriali. Il secondo livello dà per scontato il collegamento fisico e si occupa del collegamento del computer alla rete: su rete locale questo strato coincide in genere col protocollo Ethernet (IPX) oppure NetBeui (per le reti Microsoft basate su NT). C'è però un'importantissima eccezione, costituita dagli utenti collegati via modem: in questo caso il protocollo usato è PPP, che serve proprio a "virtualizzare" la presenza del nostro PC sulla rete per tutta la durata della chiamata telefonica al provider. Il terzo livello dà per scontato che i computer siano effettivamente collegati alla rete e si occupa dell'indirizzamento, ovvero

Fig. 1 - LA PILA PROTOCOLLARE TCP/IP

APPLICAZIONI	FTP, HTTP, IRC, ICQ...
livello di TRASPORTO	SOCKET TCP (IP + porta)
livello di RETE	INDIRIZZI IP
livello di COLLEGAMENTO	RETE LOCALE, MODEM (PPP)
livello FISICO	CAVI, PRESE, VOLTAGGI...

dell'instradamento di ogni singolo pacchetto di dati da un computer all'altro. Per "recapitare" ogni pacchetto di dati al giusto destinatario il protocollo relativo, chiamato "IP" (che tra parentesi sta proprio per "Internet Protocol") utilizza un indirizzo che identifica univocamente OGNI singola macchina sulla rete mondiale.
Ora possiamo capire l'utilità della divisione dei compiti mediante la pila protocollare: in fase di instradamento di un pacchetto il protocollo IP si potrà bellamente disinteressare dell'aspetto fisico del collegamento (livello 1) e del fatto che i computer siano collegati a Internet via rete locale o modem (livello 2).
L'astrazione fornita dallo stack TCP/IP ci permette anche di inserire nuove tecnologie (ad esempio, un nuovo modem come il recente ISDN) senza dover cambiare gli strati superiori - altrimenti l'aggiornamento tecnologico, come potete immaginare, sarebbe del tutto impossibile.
A questo punto posso già toccare una questione specifica: il mistero degli indirizzi IP. Come sono composti, che cosa significano e che cos'è questa storia secondo cui alcuni sono permanenti e altri temporanei? Beh, per la descrizione del formato sarà meglio rimandare al mese prossimo, nel frattempo vediamo di chiarire l'ultimo punto. Il fatto è che esiste un organismo internazionale che ha il potere di assegnare gli indirizzi IP a chi ne fa richiesta, generalmente istituzioni, università e altri enti di prima importanza. Questi naturalmente devono disporre di un collegamento diretto alla rete, altrimenti saremmo daccapo (come vedremo tra un minuto). A costoro viene di solito assegnato un numero ben preciso di indirizzi IP permanenti, di solito nell'ordine delle centinaia e questi indirizzi corrispondono a ben precise macchine fisiche. Ebbene, oltre ai vari governi, organizzazioni eccetera, un bel momento si sono fatte avanti delle persone che hanno deciso di farsi assegnare degli indirizzi allo scopo preciso di "subaffittarli" a terzi: erano nati i primi provider. Quello che succede quando ci colleghiamo via modem, infatti, è molto semplice: per prima cosa ci viene assegnato un indirizzo IP temporaneo, preso dall'insieme di quelli assegnati al provider. In seguito, e per tutta la durata della connessione, tutto il resto di Internet ci "vedrà" virtualmente a quell'indirizzo come se fossimo collegati su rete locale negli uffici del provider stesso (i più sagaci avranno capito che tra i due casi cambia solo il protocollo usato al secondo livello della pila TCP/IP). Per questo il nostro indirizzo IP è temporaneo e cambia ogni volta: semplicemente ce ne viene assegnato uno libero al momento della chiamata. Se volete fare la prova vi basta lanciare da riga di comando, in Win95/98, il comando "winipcfg": questo corrisponde a un programmino che, tra l'altro, è in grado di visualizzare in ogni momento l'indirizzo IP assegnato alla macchina.
Ora devo salutare per sopravvenuto esaurimento di spazio: la prossima volta riprenderemo il discorso, terminando anche di esaminare la pila TCP/IP. Nel frattempo potete anche fare esperimenti: dal momento che ora sapete come leggere il vostro indirizzo IP, potete giocare in multiplayer con i vostri amici creando un server del gioco preferito su una delle vostre stesse macchine. Quindi basterà comunicare l'indirizzo IP del server agli altri partecipanti (magari via IRC o ICQ) e voilà, i vostri amici potranno fare il "Join" alla vostra stessa macchina invece che a un server pubblico, e vi potranno massacrare in tutta intimità! Alla prossima...

Stefano Mad Datagram Packet
Router Gaburri

LA POSTA DEL PASTORE

Benritrovaaatiii nella rubrica più professionaaaleee dell'intera riviiiistaaaa! Prima di cominciaareee, come è ormai tradizioooneee, ci terreeiii a discolparmi da eventuali danni derivanti dalle informazioni contenute in queste pagiiineee! Buona professionalizzazioooneee a tuuttiiii!

L'unico, il solo Pastore.

MENDOCINO, QUESTO SCONOSCIUUUTOOOO!

Incredibile Pastore, è la prima volta che ti scrivo, mi chiamo Sergio e ho un atroce dubbio: nel TGM di novembre ho letto del nuovo P2 Celeron A e volevo sapere se è il Mendocino, ovvero quello con 128Kb di cache contenuta direttamente nel core. Ho letto che ha ottime prestazioni con il vantaggio di essere meno costoso e anche facilmente overcloccabile fino a 450MHz! Ringrazio incommensurabilmente la tua persona!

Sergio.

Hmmmm, acquistaaareee il Mendocino non è per niente professionaaaaleeeee! Un processore poco costoso non gratifiiiicaaaaa come uno che costa il triplo o il quadruuuuploooo!! In ogni caso, se la professionalità per te non conta nuullaaa, sappi che, come tu stesso arguiiisciii, il Mendocino non è nient'altro che il Celeron A, il quale monta appunto ben 128 Kb di memooriaaaa cache di secondo liveelllooooo all'interno del core della CPU. Questa memoriiiaaaa, pur essendo un quarto di quella a disposizione dei Pentium II "normali", viaggia alla stessa frequenza del processoooreeee (come ho detto è direttamente nel coooreeee); al contrariiio, i 512 Kb dei P2 funzionaanooo a una frequenza dimezzaataaa (frequenza del processore diviso 2).
I modelli di Mendocino a disposizione sono per ora duueee: il primo viaggia ufficialmente a 300 MHz ed ha il moltiplicatore bloccato a 4.5x, il secondo a 333 MHz, con il moltiplicatore sempre bloccato, ma a 5x; tra i due è sicuramente consigliabiiileeee scegliere il primo, in quanto ovecloccando il BUS da 66 MHz (la frequenza di lavoro di default) a 100 MHz si riesce ad ottenere molto spesso la frequeeenzaaaa boooombaaa di 450 MHz!!! (Facendo lo stesso con il modello a 333 MHz si arriverebbe a 500 MHz, velocità di lavoro spesso instabile anche innalzando il voltaggio del core). C'è anche da dire, infine, che non tutti i Mendocino a 300 MHz riescono ad arrivare senza problemi a 450 MHz: la serie più fortunaaataaa è contraddistinta dalla siiiglaaa SL2WM, ed è prodotta in Malaysiiiiaaaa... Beeeelloooo!

WINDOWS 98, MOLTO MA MOLTO PROFESSIONALE!

Carissimo Pastore, mi chiamo Luca e ti scrivo non per vedere pubblicata la mia lettera ma semplicemente per chiederti aiuto a causa di un problema piuttosto serio relativo al mio PC. Io sono in possesso di un AMD K6 233, HD Quantum Fireball 2.3 GB, scheda madre P5I430TX Titanium IB, scheda video Creative Eclipse 4 MB, scheda sonora SB AWE64 OEM, CD-ROM 8X. Circa un mese fa ho installato Windows 98; verso la fine dell'installazione è uscito un messaggio di errore relativo al file jit.dll. Subito dopo è uscita la schermata blu di Windows (la famosa morte blu che anche Bill Gates ha sperimentato in mondovisione, NdD) in cui era segnalato un errore OE in 0028:C003847C. Ho riavviato (unica cosa da fare) e da quel momento circa ogni 5 minuti esce quella schermata (anche se sono andato al bagno e ho lasciato il computer per pochi minuti), sempre con lo stesso errore e lo stesso indirizzo. Ho provato a formattare tutto ben 4 volte ma il problema persiste; non può essere dovuto all'HD perché è nuovo di zecca e inoltre non ho conflitti di periferiche. La stessa versione di Windows 98, installata sul PC di 3 miei amici non dà problemi. Ho chiesto a 10.000 persone ma nessuna mi ha saputo dire niente. Ho anche provato a farmi dare da un mio amico il suo file jit.dll ma non è servito a nulla. È possibile che sia un conflitto hardware con la scheda video? È possibile scoprire che cosa c'è a quell'indirizzo e in caso affermativo come? Non so proprio cosa pensare e cosa fare, anche perché il PC lo usa pure mio padre per lavoro. Spero di ricevere una tua risposta al più presto.

Luca

PS: Visto che siamo in tema di problemi, ve ne segnalo un altro: dispongo un Logitech Thunder Pad Digital a 8 tasti; se lo collego alla SB AWE 64 funziona solo a 4 tasti, mentre se lo collego a una SB 16 funzione perfettamente a 8 (ho dovuto comprare una porta aggiuntiva). Come è possibile?

MI sento maaaleee! Sto per consigliarti di fare qualcosa contrario alla mia moraaaleee! Ebbene, visto che non sei il solo ad aver riscontraatoo problemi di compatibiliiitaaa con Windows 98, l'unico suggerimento che posso darti è di ritornaareee a Windows 95 (possibilmente la release 950 B, che è la più stabiiiileee!). Non sarà certamente professionaaale non disporre dell'ultima versione di Windooows, ma di sicuro è la scelta migliooreee. Era successo un po' lo stesso con Windows 95: la prima release, che mi pare fosse la 950, dava problemi ad un sacco di utenti, ma già la 950 A cominciava a funzionaareee megliiiooo (sempre nei limiti di Windows, si intende! NdD). Per quanto riguarda il joypad potrebbe darsi che il protocollo utilizzato dallo stesso non risulta perfettamente compatibile con la porta MIDI/game dell'AWE 64: purtroppo nessuno si è mai messo a sandarizzare le specifiche della porta gaameee, e questo è il risultaatooo! Speeroo di aver soddisfaattoo le tue domaaandeee!

OVERCLOCCHIAMO IL K6!

Esimio, grandissimo, celeberrimo, mitico, stupendo Pastore, sono un giovane felice possessore di un computer, ma non un computer qualunque!! Esattamente dispongo di: K6 233MHz settato a 75 x 3 (225MHz), 64 MB di EDO RAM, 1.2 GB di HD (2 partizioni da 700 e 500 MB, FAT 16), S3 ViRGE 2 MB, Sound Blaster 16, lettore CD-ROM 2x, lettore CD-ROM 16x Hitachi, scanner piano A4 parallelo, stampante Epson Stylus Color 300, modem Trust 33K6.
Ti vorrei porre alcune domande:
1) potrei provare a portare la mia CPU a 250 Mhz (83 * 3)?
2) cosa cavolo è uno XEON?
3) quale è l' url esatto della configurazione del tuo computer sul sito xenia (aggiornata in tempo reale, ogni 2 nanosecondi, cioè a ogni nuovo benchmark)
4) consigli generali riguardo la mia configurazione...
Ti prego rispondimiiii! ! !

Gilberto "Veleno" Ficara

Senza perdere teempooo (non è professionaaaleee), passo subito alle rispoooosteee!!!
1) 250 MHz è la frequenza massima ottenibile da un K6 233 senza correre il rischio di fondeeerloooo! Non tutte le CPU di questo tipo ci riescono ad arrivaaareeee, ma in ogni caso tentaaree non nuoooceeeeee! Ricordati comunque di raffreddare tutto in modo adeguaatooo (dissipatore fantozziano + ventolona fantozziana + pasta dissipaanteeee!)
2) È L'ultima generazione di proessori Intel pensati per rimpiazzare il Pentium Pro sul campo dei server ad alte prestazioni: il core della CPU è quella del Pentium 2, ma la cache di secondo livello, disponibile in vari tagli a partire da 512 Kb, viaggia alla stessa frequnza di lavoro del microprocessoooreee! E' pensaatoooo per macchine multiprocessore e viene accompagnato da un chipset appositamente creato (e per ora un po' bacato) per ottimizzaare queste caratteristiche... Mmmmm, LO VOGLIIIIOOOOO! (ANZI, LI VOGLIIIOOOO!) SBAV SBAV!! (SBONK!, NdBovas)
3) Ho deciso di non rivelare più a nessuno la mia configuraziooneeee del momeentooo! potreste pensaaree chè io sono paazzooo!! (appunto, NdBovas).
4) La tua configurazione, infine, non è affaattoooo professionaaaleee! Dubito che potrai utilizzare i giochi dell'ultima generazione senza, come minimo, una scheda accelerata 3D... Ti consiglio quindi di affiancare al sistema una Voodoo 1 (il prezzo di questa scheda è davvero in discesa libera, prenditene una prima che spariscano dagli scaffaaaliiii!).

K6-2 300 A 400 MHZ... OVERCLOCK POSSIBILE?

Illustrissimo e quantomai indispensabile Pastore, ascolta questa tua pecorella che bela ansiosa di ritrovare la via dei verdi pascoli che solo tu puoi indicarle. Svela alla tua umile bestiola tutte le nozioni che contraddistinguono il tuo sapere e colma il profondo e vasto oceano di ignoranza che mi divide dalla soglia della perfezione ludico-hardweristica... Ti descrivo il mio "bambino" e ti illustro il mio problema: processore AMD K6-2 300Mhz, scheda madre chipset VIA con 1 Mb di cache, scheda video ATI Rage Pro AGP 2X 4 MB, Voodoo 2 Creative 12 MB, scheda audio Creative AWE 32, disco fisso FUJITSU 4.3 Gb, CD-ROM 16x e, ciliegina sulla torta, Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro. Il mio problema è il seguente: Ho provato a overcloccare il processore e ho ottenuto 350 prima e poi ben 400 MHz, era davvero una scheggia (in ogni campo) peccato che dopo un paio disettimane ogni applicazione che aveva a che fare con il 3D non ne voleva più sapere di partire, (dagli screen saver ai giochi... persino tutti i tipi di filmati... in qualsiasi formato fossero). Ho dovuto quindi sostituirlo con un altro K6-2 identico (spero gratuitameenteee! NdPastore), o almeno così sembrava: il nuovo processore, cloccato sempre a 350 o 400 MHz, non vuole saperne di far partire il sistema operativo... Il computer esegue il test della memoria RAM, quindi si blocca. Help!

Maurizio Satta.

Devo arguiiireeee che il primo processore K6-2 in tuo possesso sia quindi stato il migliooreee dei duuueeee... Almeno il sistema operativo lo avviaaavaaaa. Se la tua scheda maadreee permette di innalzare di qualche decimo di volt l'alimentazioooneee del core della CPU (ricooordoooo che la tensione standard del core dei K6-2 è 2.2 v) dovresti provare anche questo espedieeenteeee prima di gettare del tutto la spuuugnaaaa. In ogni caso, una frequenza di 400 MHz è a mio avviso eccessiiivaaa per un K6-2 300, molto meglio se resti sui 350 Mhz! Prova anche ad innalzare i wait-states della RAM all'interno dei settaaaggiii del BIIIIOOOOS. Ciaaaoooo!

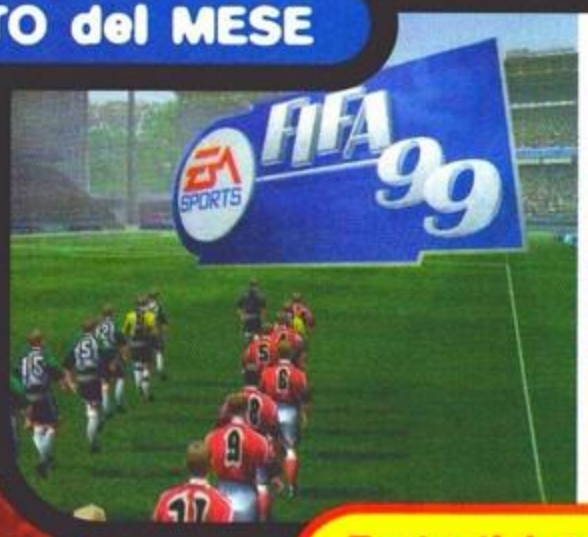
UNION GAME ZONE

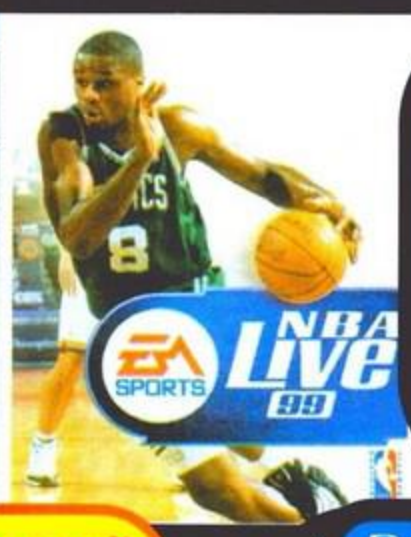
DOVE INIZIA IL DIVERTIMENTO

Se mi cercate, sono nella Game Zone...

OLTRE 100 NEGOZI, PIÙ DI 3000 VIDEOGAMES, TUTTE LE NOVITÀ E LE ANTEPRIME...

EVENTO del MESE





Nella UNION GAME ZONE potrai provare il più atteso gioco del mese e, prenotandolo, riceverai un fantastico omaggio*

Fantastici omaggi* per tutti!

R4 Force Wheel

il volante per le simulazioni di guida PC più avanzato, per chi cerca un'esperienza di guida iper-realistica grazie all'esclusiva tecnologia Force Feedback della Microsoft.

Le ANTEPRIME del MESE

Toca Touring II

Heretic II

Blood 2

Half Life

Le NOVITÀ del MESE

Settlers III

Turok 2

Age of Empires Expansion

Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*

* Salvo esaurimento scorte

Da noi ogni 12 giochi 1 in OMAGGIO

Richiedi la card

INDIRIZZI NEGOZI UNION GAME ZONE

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

HALIFAX · CTO S.p.A. · LEADER · 3D · Microsoft · Software&Co

Tutti i marchi ® appartegono ai legittimi proprietari

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A XENIA EDIZIONI

TMG MAIL - CASELLA POSTALE 853 - 20121 MILANO

tgmmail.xol@galactica.it

PROLOGO

Siamo molto felici di comunicarvi che non abbiamo la minima idea di come iniziare la posta di questo mese: tutto quello che avremmo potuto dire, infatti, sta nelle righe che seguono. Nessun indugio, quindi, e buona lettura a tutti, con l'augurio che il 1999 appena iniziato sia radioso per tutti

Noi Bovas

RISERVATEZZA, PROGETTO PROMETEO E GIUDIZI!

Multimediale redazione di Tegame Mascin (si scrive così?)(È vecchia! NdD), non vi ho mai scritto prima d'ora in quanto mancavo di argomenti interessanti da proporvi... Ebbene, dopo aver letto il Tgm Mail del numero 113 ho finalmente trovato l'ispirazione: lo scopo di questa mia è quella di rispondere a due missive apparse proprio sul numero in questione... Voi bovini avete risposto al sig. Matteo "Ramanda" Vannini che per proteggere le proprie cartelle da estranei si dovrebbe passare a Linux. Giustissimo direbbe chiunque, ma Linux non è un sistema operativo da principianti e non è detto che chiunque sia capace di utilizzarlo; il lessico utilizzato poi da Matteo Vannini (ad esempio: "le mie CARTELLE") è tipicamente quello di un Microsoft dipendente, quindi non aggiungo altro. Quello che voglio arrivare a dire è che esiste un simpatico programmino (e non mi venite a dire che non lo conoscete) chiamato Magic Folder, che ha proprio la funzione di mettere le password alle "cartelle", il tutto con un interfaccia Windows. Terminato quest'argomento passo a un altro: finalmente il duro lavoro dei miei amici/colleghi si fa sentire anche su una rivista come questa! (mi sto riferendo al progetto Prometeo). Allora ne approfitto per fare un annuncio: chiunque sia interessato/appassionato di Anime&Manga o voglia chiarimenti sul progetto Prometeo può frequentare il Newsgroup it.arti.cartoni, oppure il canale IRC #IAC su AzzurraNet (irc.azzurra.it e mirror). Se voi sapeste quanto sono stato felice nel leggere quella mail... Ho ripensato alle ore spese a uploadare. OK, per ultimo argomento ho lasciato le critiche. Non mi scannate se lo dico, ma l'unica cosa che non mi piace della rivista sono i giudizi. Quello che intendo è che da un po' di tempo a questa parte non c'è un gioco il cui giudizio sia sotto gli 80! MA STIAMO SCHERZANDO? Alcuni giochi meriterebbero poco più di 60 e io ci vedo 80, 84... Ma allora per voi un gioco da 60 cos'è? Fatemelo sapere così lo evito: dovrebbe fare davvero schifo. Bene, adesso ho pure fatto la critica e mi sento sollevato, non mi perdo a dire pubblicatemi perché tanto lo so come funziona... voi scegliete le lettere a seconda del titolo e quelli brutti li cestinate senza manco leggerli.

Daniele "RyoDS" Simonetti

Ammetto innanzitutto la mia ignoranza per quanto riguarda il programma Magic Folder... Non lo conoscevo proprio, anche se immaginavo potesse esistere qualcosa di simile (qualcuno se lo sarà pur posto il problema della privacy in un ambiente Windows 9X!). In ogni caso sarei proprio curioso di vedere come Magic Folder si comporta se apriamo un prompt di DOS o, ancora meglio, avviamo il computer in modalità provvisoria... Magic Folder critta per caso il contenuto delle cartelle? Beh, non appena avrò un momento libero cercherò di documentarmi, per ora ti ringrazio per l'informazione. Niente da per quanto riguarda il progetto Prometeo, se non un sentito grazie a tutti quelli che lo hanno reso possibile... È proprio il caso di dire: progetto Prometeo, se non ci fosse bisognerebbe inventarlo! In ultimo, passiamo alla spinosa questione delle valutazioni... L'argomento è davvero molto contorto, tant'è che è stato oggetto di parecchi dibattiti anche all'interno delle mura redazionali: bisogna innanzitutto riconoscere che i prodotti videoludici, dal tempo del Commodore 64 e dello Spectrum - periodo in cui un titolo scarso (e lo era davvero) riceveva un bel 19 - sono molto lontani... D'altronde i giochi poco meritevoli potevano essere tranquillamente realizzati con l'ASCII Art (ovvero utilizzando i caratteri!), mentre oggi, per lo meno, esiste un tacito standard de facto a cui tutti si devono attenere (si legga: grafica 3D o comunque ben realizzata, filmati di intermezzo, colonne sonore e quant'altro...). Da queste considerazioni è sorto spontaneo modificare in parte il metro dei giudizi, che pur essendo ancora espressi con numeri da 0 a 100, non ha più niente a che vedere con i centesimi. In pratica un gioco bruttissimo ha un punteggio che si avvicina al 60, un gioco mediocre intorno al 70, un gioco dal sufficiente al discreto arriva fino a 85, un gioco sopra il 90 è qualcosa di meritevole. In ogni caso, una volta compreso come funziona il sistema di valutazione, non è difficile separare i titoli poco interessanti da quelli da non lasciarsi scappare... Voi cosa ne dite?

SERIETÀ, VALUTAZIONI E DOMANDINE...

Spett.(rale) redazione di TGM (l'ho capita adesso... NdD), dopo molto tempo di lettura passiva bla bla bla... vi ho scritto. Non perché ne avessi la necessità me ne avevo voglia e volevo entrare più in contatto coi picciotti della grande famiglia (mizzega! NdD). Saltiamo i complimenti (d'obbligo) e cominciamo a elencare i vari punti (pochi e lunghi) della missiva:
1) Tanto per far felici Dave e il Paolone cominciamo con una valanga di critiche, una caterva di insulti e parolacce con in aggiunta un bel file attach da centinaia di mega!! Vabbè, sto scherzando, comunque iniziamo realmente con delle critiche (spero costruttive). L'impostazione della rivista è (nell'impaginazione e nella strutturazione dei vari articoli) ottima e quindi c'è poco da dire, però, per quanto concerne la linea assunta dalla redazione negli ultimi tempi, sono abbastanza perplesso: e dai, ammettetelo, siete troppo seri e prooofessiiiooonaaaliii alle volte, anzi sempre! Non che ciò non mi vada a genio ma preferirei almeno in sede di recensioni un'impostazione un po' "old school", con vari raccontini e aneddoti incredibili (almeno un po'). Per i poveri "bastonati" Music e Movie Machine non posso non dire che preferirei le loro pagine utilizzate in altro modo, ad esempio dei servizi sulla grande rete che farebbero di sicuro contenti quelli che non ne dispongono, ma anche quelli come me, che pur usufruendone non riescono a coglierne tutti gli aspetti (novità su giochi, software e così via...). Pensateci. Sempre per la rivista, non sarebbe possibile aggiungere sul CD una sezione sul Progetto Prometeo dove, ogni mese, verrebbero presentate un paio di sigle dei vecchi cartoni? Questo farebbe felici tutte quelle persone sprovviste di Internet che protestano con chi ce l'ha (è forse il tuo caso? NdD). Concordo con Silvano nel sostenere che una breve preview è meglio di una lunga, così si può rendere una recensione ancora più completa, e poi leggere una review tutta di botto è meglio che leggere solo la seconda parte, non so se avete afferrato ma sto correndo come un mattooooo. Sono d'accordo anche con il fatto che il Gaburri non debba svelare gli enigmi dei giochi nelle foto (scusa Gaburri ma ne ho preso uno a caso...). Secondo me sono abbastanza inutili le soluzioni integrali per i giochi (almeno sulla rivista), occupano una cifra e poi è molto meglio finire un gioco da soli. Oltretutto a me è capitato, un paio di anni fa, quando sbavavo per giocare a Quake, di commettere il grave errore di guardare le foto (e poi leggerne la soluzione) del gioco in questione.. ma sì, - mi sono detto - tanto non ci perdo nulla. Gravissimo sbaglio visto che quando ci ho giocato mi ricordavo gran parte degli enigmi (per altro non particolarmente complessi... NdD). OK, debolezza mia, però è meglio correre ai ripari eliminando in toto i Tips! Scherzo, comunque almeno riduceteli o quantomeno schiaffateli sul CD e basta (pensate che bello: tantissime pagine in più per i redattori che non devono chiedere mai!). Ultima cosa sui voti. Credo che siano mediamente troppo alti, ma soprattutto mi spiegate perché nell'indice, dove spiegate il metodo di valutazione 2/5 corrisponde a un giudizio nel complesso soddisfacente? Non dovrebbe essere palesemente insufficiente? È per quello che i voti in media sono alti? Ah dimenticavo, non è che si possono ampliare un po' le cronache di Ultima On-line? Noi mortali delle connessioni lumaca non è che ci vogliamo attaccare al tram! (infatti da questo mese la rubrica delle Cronache di Britannia si amplia anche sul Silver Disk... NdSS)
2) Acciderboli, credevo di avere molte più cose da dire e invece mi accorgo di essere a secco di idee. Dunque cosa si può dire ancora? Ah sì, le domandine! Sono sicure che queste faranno felici grandi e piccini e quindi via alle stesse:
D1) Avrei una mezza idea di comprare un bel volante per F1 Racing Simulation (gran giocone!), ma ho sentito pareri discordanti di persone che ne hanno provati alcuni e li hanno trovati alquanto pessimi nelle risposte; mi appello a voi: quale volante + pedaliera mi consigliate, tenendo conto di un prezzo contenuto (ma non irrisorio), un'ottima precisione e, soprattutto, un supporto adeguato? (ho già visto le recensioni nella sezione hardware ma ho ancora le idee un po' confuse a riguardo). Un 'altra cosa, il Force Feedback: ne vale la pena, non è che poi sembra di guidare tutt'altro? Tipo ad esempio scossoni e vibrazioni a caso in puro rettilineo?
D2) Quando cavolo esce un RPG con gli attributi? O meglio, quando cavolo esce Baldur's Gate?
D3) È meglio che compri quattro Xeon o un fantastico Pentium 100 multimediale completo di tutto alla modica cifra di L. 1.400.000? Giuro, l'ho letto oggi sul giornale, ed era pure in garanzia (sì decennale!).
D4) Con il gran computerone multimediale di prima c'era addirittura la versione per 3Dfx dei "50 fantastici giochi" (spero ve li ricordiate: il più alto ha preso sul 40% e il più basso attorno al 4% se non mi sbaglio, ma gli anni passano per tutti quindi non so), che dite lo prenoto subito? Mi sembra che l'indirizzo Internet fosse www.granfarabutt.ladr.turlupin.com.
Bene, basta che sennò divento antipatico e scasso. Un salutone...

Vello

Vello? E de che? Magari pure d'oro? OK, potrei anche risparmiarmi le idiozie e passare a rispondere... In fondo mi è solo venuto il colpo della strega e sto assumendo una posizione quantomeno imbarazzante davanti alla tastiera. Ma passiamo (ovvero passo, visto che in questo momento sono da solo) a rispondere:
1) In effetti io ero felice anche senza critiche, è il Paolone che non ne può fare a meno! In ogni caso, per quanto riguarda la questione stile demenziale o serio, ti invito a rileggere il TGM Mail del numero scorso: in una missiva si sosteneva l'esatto contrario rispetto a quanto dici... Insomma, ce lo volete dire o no? Siamo seri o dementi? Noi non riusciamo più a capirlo... Propongo un mini sondaggio all'interno della nostra rubrica epistolare! Passiamo a Internet: una rubrica sulla grande rete non sarebbe affatto male, ma penso sia molto meglio consultare il nostro server Web all'indirizzo http://www.xenia.it (che tra l'altro dovrebbe essere rinnovato entro poco)... Lì troverai sicuramente molte più informazioni di quante sarebbe possibile contenere in uno spazio di quattro pagine... Spostare la rubrica dei trucchi all'interno di uno dei due CD-ROM potrebbe risultare cosa poco gradita a chi ancora acquista la rivista senza il supporto argenteo. Per quanto riguarda i giudizi, infine, mi sono appena espresso sull'argomento nella risposta alla missiva precedente.
2) Arriviamo ora alle domande:
D1) Non essendo mai stato interessato all'argomento, non saprei davvero quale consigliarti... Ho tuttavia provato un volante della Microsoft provvisto di Force Feedback che non è davvero niente male (in ogni caso il suo prezzo è tutt'altro che economico!). L'effetto "Force Feedback", comunque, pur essendo un bel passo avanti rispetto ai dispositivi di controllo passivi, non offre ancora, per lo meno a mio avviso, un grado di realismo totale (si legga: nemmeno a occhi chiusi lo scambierei per un volante vero!).
D2) Per quanto riguarda Baldur's Gate, lo troverai recensito su questo stesso numero; ti consiglio poi di tenere d'occhio Silver, del quale il La Spada ha appena scritto la preview, che pare essere niente male...
D3) Un P100 a L. 1.400.000 mi sembra un vero furto!
D4) Ecco, mi pareva...
E con questo ti saluuuto!

DOVE E' SVULAZZATA LA FANTASIA?

Gioviale e rubiconda redazione di TGM, chi vi scrive è un lettore 16enne (che però vi segue dal numero con Myth in copertina), che ha vissuto parecchie ere del videogioco. Purtroppo vi scrivo in uno stato abbastanza mesto dato che mi intristisce il fatto che i videogiochi siano ormai tutti uguali. Attenzione però, questa non vuole essere una lettera nostalgica, dato che i capolavori e le fetecchie ci sono sempre state e sempre ci saranno. La tecnologia permette ora cose splendide, videogiochi con una grafica incredibile, sonoro iper-realistico e filmati da urlo, ma non è possibile che i generi che girano sui nostri computer siano sempre due o tre al massimo e che le innovazioni a distanza di mesi diventino sempre più ridotte! Mi spiego meglio: Quake è uguale a Quake 2, che è uguale a Unreal, che è uguale ad Half-Life e così via (altri titoli si aggiungeranno nei prossimi mesi). Stesso dicasi per gli strategici in tempo reale (AAARGH!), che insieme agli sparatutto 3D costituiscono la maggior parte dei 2 o 3 titoloni mensili. Possibile che di giochi come Dungeon Keeper, Creatures o Rebellion non ne escano quasi mai? Che sia finita la fantasia dei programmatori, che ora sfornano soltanto seguiti di giochi già usciti? Bah, io comunque ho scoperto il mondo degli emulatori e grazie a essi ho trovato parecchi bei titoli... Guardando ai prossimi mesi non si può certo essere ottimisti: i pochi prodotti degni di nota sembrano essere Giants, Diablo 2 (uguale al primo ma troppo bello) e, spero, Ultima 9 (mi pare davvero tosto). Insomma sequel sì, ma con innovazioni e correzioni. Che ne pensate?

Ciao a tutti Filippo "SanXti P." Barosi

PS: I complimenti alla rivista sono ormai superflui... Siete i migliori!

Dove se ne è svulazzata (parafrasando una frase del mitico primo Abatantuono) la fantasia? Bah, più che essersene svulazzata da qualche parte direi che è stata sostituita da qualcosa di ben più squallido, per la cronaca il profitto. Come avrai sicuramente notato le software house sono in costante aumento, ma questo non significa necessariamente che i titoloni siano più frequenti o facili da trovare, anzi, forse è il contrario... In definitiva le software house di una volta erano davvero capaci di farci divertire, quelle improvvisate all'ultimo minuto, invece, si limitano, nella maggior parte dei casi, a scopiazzare le idee altrui con la speranza di guadagnare. Fortunatamente ci sono ancora quelli da cui attingere le idee, altrimenti sarebbe davvero la fine!

LA VIOLENZA RENDE I VIDEOGIOCHI PIÙ DIVERTENTI?

Fantasmagorica redazione di TGM, sono un vostro lettore da 3 anni. Innanzitutto: COMPLIMENTI! Siete gli unici che propongono una rivista così voluminosa e ben fatta, accompagnata da due (dico così perché ormai rientrano nella normalità) fantastici CD, pieni non solo di demo ma anche di tante cose utili (fantastica la sezione goodies!). Ora basta con i complimenti, vorrei parlare di un argomento che mi sta a cuore e che è stato già trattato da molti lettori: la violenza nei videogiochi. Parto subito con il dire che sono contrario a qualsiasi forma di censura nei videogame per il semplice fatto che non rappresentano per niente la realtà, anzi, non se ne avvicinano quasi per niente. Ora vado con un'affermazione forte: senza la violenza i videogiochi non avrebbero probabilmente avuto quel grande successo che hanno oggi. No, non sono pazzo, ora ve lo dimostro: apriamo il vocabolario sotto la voce "Violenza" e troviamo "Atto con il quale si danneggia qualcuno fisicamente". Ecco, ora ditemi uno dei più recenti successi nel quale non si trovi questo concetto (escludiamo i titoli sportivi, anche se NHL '98 non si discosta poi tanto...): Quake, Resident Evil, Tomb Raider, Red Alert, Carmageddon, Myth e potrei andare avanti ancora. Certo, poi c'è chi questo concetto lo porta all'ennesima potenza (vedi Carmageddon e Myth) e chi invece non lo enfatizza più di tanto (Tomb Raider, per esempio). Spero che qualche lettore (sempre se mi pubblicherete) voglia discutere su questa affermazione, sia sulle pagine di TGM sia privatamente. Prima di chiudere volevo fare due considerazioni:
1) Unreal, il gioco più sopravvalutato dell'anno. Secondo me il Gaburri (con tutto il rispetto per il medesimo, che considero un maestro di vita visto che anche io sono uno sfegatato di giochi in soggettiva; GABURRI, SEI UN MITO!) ha esagerato un po' con il voto. Infatti non ho trovato Unreal un gioco così coinvolgente e bello come lui l'ha descritto. La trama non è niente di eccezionale, le armi sono abbastanza deludenti, così come gli enigmi, abbastanza banali (il solito "trova il bottone per aprire la porta"). Inoltre, a causa della scarsità di nemici, trovo il gioco molto noioso, a differenza di Quake 2, titolo mitico per la freneticità dell'azione. Certo, il motore

grafico è molto bello, ma io continuo a preferire quello di Quake 2, e questo credo che lo pensino anche le software house, visto che di titoli "alla Quake" già usciti o che usciranno, solo uno o due sfruttano l'engine di Unreal mentre tutti gli altri usano quello di Quake 2 (continuo a trovare Unreal incredibilmente d'atmosfera, con delle locazioni che con l'engine di Quake 2 al momento non vedo realizzabili – vedi il livello Sun Spire. Half Life è secondo me migliore, però solamente per il gameplay e non per la tecnica; Sin è divertente ma è stato programmato in modo discutibile. E non dimentichiamoci che la 3D Realms ha abbandonato, per il suo futuro Duke Nukem Forever, l'engine della id Software in favore di quello di Unreal. Un motivo ci dovrà pur essere... NdSS).
2) Final Fantasy VII per PC, il gioco più sottovalutato dell'anno. Questa non è una contestazione diretta a voi visto che più o meno anche le altre riviste non lo hanno trattato molto bene. Secondo me avete dato troppa importanza alla componente gioco di ruolo e grafica. Infatti Final Fantasy VII va giocato con l'idea di vivere una fantastica esperienza. Visto sotto questo aspetto diventa uno dei più bei titoli mai partoriti dalla mente umana. I combattimenti non saranno particolarmente difficili, però secondo me aumentano la voglia di giocare, visto che non frustrano mai il giocatore (considerando poi che non sono i combattimenti che lo rendono così lungo ma la storia). Con questo è tutto. Ne approfitto per salutare tutti i miei amici di #emuita, in particolare Logoff, Mitsuhashi e MJL. Ora ho veramente finito. Un salutone a tutti voi della redazione (in particolare al Gaburri)!

Matteo "QMatteoQ" Pagani

La violenza videoludica è una fonte divertimento? Forse scrivendo quanto segue mi attirerò le ire degli analisti (o chi per essi) meno dotati a livello cerebrale (pare ce ne siano parecchi), ma sono d'accordo con Matteo: vedere le interiora del proprio avversario dopo una bazookata nella schiena, magari in una bella partita in multiplayer a Quake 2, è dannatamente divertente, proprio perché la cosa finisce lì e si può ricominciare da capo senza che nessuno si sia fatto male veramente... Sarei davvero curioso di sapere cosa ne pensano le persone intelligenti. A quelle celenterate (giornalisti, tele-giornalisti, moralisti...) voglio ricordare che anche i giochini alla "Bubble Bobble", tanto carini e tondeggianti, nascondono una dose di violenza e cattiveria persino superiore a quella presente in uno sparatutto (questa è per lo meno la mia opinione). Riprendendo il discorso Unreal, concordo: all'inizio mi sono parecchio esaltato a giocarlo, ma alla fine ho ripreso il caro buon vecchio Quake 2, di certo molto più giocabile e divertente. Bisogna comunque riconoscere che l'engine di Unreal è davvero ben realizzato, anche se un po' pesante se fatto girare su macchine medio potenti (nel manualetto mi pare di aver letto che 64 MB di RAM sono implicitamente consigliati per evitare gli spiacevoli swapponi che si verificano con 32). Per quanto riguarda Final Fantasy prendo atto delle tue impressioni... Tuttavia, non essendo un amante particolare del genere, non ho maturato una chiara opinione personale e non saprei quindi cos'altro aggiungere. E con questo ho concluso!!

PATCHA TU CHA PATCHO ANCHE IO!

Vetusta redazione di TGM, eclettici Bovas, avrei voluto cominciare questa mail in altra maniera ma la fretta mi ha spinto in questa direzione. Se volete conoscere l'altra versione, scaricate la patch apposita all'indirizzo www.tantochecenefrega.com. Il cappello introduttivo è palesemente un'iperbole, ma mi sembrava giusto attirare l'attenzione sul punto focale di questa mail: le patch. Da qualche mese a questa parte il proliferare delle suddette mi ha indotto a riflettere su un aspetto che sul momento non mi sembrava importante.
L'illuminazione mi è giunta il giorno che ho comprato SHOGO dal mio rivenditore di fiducia. Avevo letto la recensione del professionale e simpaticissimo Gaburri e, da fan accanito del genere sparatutto (ho già prenotato SiN, Half-life e Blood 2), non ho perso tempo. Spacchetto la confezione e - paf- il primo dubbio mi piomba alle spalle come un falco. Sul libricino di istruzioni che funge anche da copertina per la custodia del CD, leggo stupefatto: VERSION 1.0. Mah! Il buon Gaburri aveva accennato a un probabile aggiornamento del gioco, con la versione italiana del suddetto, così, superato quel momento di indecisione, non ci ho più badato. Ho iniziato a giocare e devo dire che mi divertivo parecchio. L'IA dei nemici era effettivamente una banfa da press-release, il joystick faceva le bizze, i fori da proiettile si vedevano anche in cielo (!!!), però tutto il resto mi acchiappava alla grande, a partire dalla sigla da cartone animato nella sequenza iniziale. Mi ero fatto già i miei quattro-cinque livelli, quando, navigando nel sito di SHOGO, scopro l'esistenza di una patch. Chissà, forse migliorerà la sindrome da Stevie Wonder che affligge i nemici... La scarico e leggo il readme; non è proprio una patch. È una alpha della patch, ideata principalmente per il gioco multiplayer. E c'è scritto chiaramente che potrebbe creare conflitti con la versione retail; però dice anche che migliora l'IA, così l'installo. Dunque: il joystick è peggiorato (niente più strafe), ma visto che gioco con mouse e tastiera non mi tange più di tanto; l'IA è clamorosamente rimasta invariata e i salvataggi, ahimè, non appartengono più alla stessa versione, così mi tocca rigiocare tutto da capo. Pazienza. Sì, però... non so se tutto ciò è proprio giusto. Voglio dire, ho sborsato 100 carte per un gioco che non è perfetto. I bug ci sono, e molti di più di quelli che ho accennato nella mail. OK, ci sono le patch, però mi sa di ripiego, di rammendo. Non è così che dovrebbe andare. Non fraintendetemi, non sono contro gli aggiornamenti, tant'è che nel SILVER DISK, la cartella PATCH è la seconda che apro dopo quella dei TRAILERS. Il problema è che l'atteggiamento dei programmatori si sta facendo troppo semplicistico: "il gioco non è pronto al 100%, ma lo vendiamo lo stesso, tanto lo miglioriamo poi con le patch!". Ma le patch o le prendi da un CD o le scarichi da INTERNET; la scelta sembrerebbe ampia, ma ho visto molti ragazzini farsi consigliare unicamente dal rivenditore: "Mi è arrivato questo, è tosto, prendilo. Sì, te lo consiglio." E poi? Nel caso di SHOGO qualcuno potrebbe rimanere molto deluso dall'acquisto. Non è come un film visto al cinema, dove al massimo, se fa schifo, ci rimetti le dodicimila lire. Parlando di videogame le cifre si alzano di parecchio. E allora? Ho cercato delle risposte analizzando il meccanismo che sta dietro alla realizzazione di un prodotto leggendo più volte le VOCI DI CORRIDOIO di TGM, e sono arrivato a ridimensionare la colpa dei programmatori. Probabilmente loro sono pressati dall'alto, hanno delle scadenze e molto spesso non riescono a farci stare tutto quello che desideravano, così, "che Dio benedica INTERNET e le riviste specializzate", migliorano il prodotto un po' alla volta. E chi è fuori dal giro si arrangi (che poi è quello che è accaduto con Sin... NdSS). Ho riletto qualche riga, forse mi sto dilungando un pelino, esagerando anche col tono da polemica ma il fatto di navigare nel sito di SHOGO aspettando la patch della patch (e questa ragazzi, è troppo bella!) mi ha un po' debilitato. Vorrei solo che quando acquisto un gioco da 100 carte, valga il prezzo speso. Ben vengano la patch, ma che si limitino ad aggiungere il supporto di qualche scheda grafica, ad aumentare le compatibilità con i processori, insomma che contribuiscano discretamente e non radicalmente negli aspetti fondamentali del gioco. Spero solo che non si avveri l'incubo che da un po' di tempo mi tormenta nei miei sogni ludici: una patch obbligatoria che modifichi la quinta di LARA CROFT con una seconda. GHAAA! Chiudo con una esortazione: continuate così che siete davvero i migliori, con buona pace degli altri. Saluuutooo!

Nunzio Donato

PS: Fate i complimenti al Silvestri, il SILVER DISK migliora di mese in mese (grazie, grazie... NdSS). E non vi azzardate a togliere il CONSOLEMANIA CORNER! Leggere le vacc... emh, le dritte del Raffo e del Duspa è meglio di una puntata di Mai dire Gol!

Tempo fa ho dovuto sostenere un esame alquanto palloso (per lo meno per me), tale "ingegneria del software", in cui si studiavano i compiti di un "analista del software" e di altri personaggi di cui ignoravo l'esistenza... A parte il fatto che non riuscivo a non immaginarmi un povero computer affranto disteso su un lettino, con un analista del software che gli girava le spalle, tenendo magari in mano un block notes (cosa profondamente stupida), ho avuto modo di apprendere che la fase di "manutenzione" è sicuramente quella più lunga e più costosa nel ciclo di vita di un qualsiasi software: è infatti impossibile rilevare tutti i bug presenti pur eseguendo test accuratissimi; ogni volta che spunta all'orizzonte un problema grave, un manipolo di programmatori viene chiamato in causa per risolverlo, possibilmente evitando di stravolgere il software già pre-esistente. Quando quest'ultimo non viene realizzato tenendo conto di alcune proprietà (portabilità, modularità e così via), le patch diventano una cosa fastidiosa da applicare: i salvataggi non vengono più riconosciuti e così via... In definitiva la qualità di un prodotto si dovrebbe giudicare anche tenendo in considerazione la bontà e la comodità degli aggiornamenti (ma la cosa risulta difficile in quanto noi recensiamo i prodotto molto prima della realizzazione degli stessi!). Per quanto riguarda il tuo caso specifico il mio suggerimento è quello di installare nuovamente la versione 1.0 e continuare a giocare con quella.

STORIE VERE DI INFORMATICI...

Leggetevi questa! I computer non saranno mai completamente a prova di idiota, perché gli idioti continuano ad avere troppe risorse. Quanto segue è tratto da un articolo del "Wall Street Journal":
1. Compaq sta considerando di cambiare il comando "Press Any Key" [premere un tasto qualsiasi] in "Press Return Key" [premere il tasto return] a causa delle continue chiamate che chiedono quale sia il tasto "Any" [qualsiasi].
2. Il supporto tecnico di AST ha ricevuto una chiamata in cui ci si lamentava che il mouse fosse molto difficile da controllare con il copri-mouse antipolvere messo su. Tale copri-mouse si e scoperto essere poi il sacchetto di plastica in cui il mouse viene imballato.
3. Un altro tecnico della Compaq ha ricevuto una chiamata da un uomo che si lamentava che il sistema non leggeva i suoi file di word processing dai suoi vecchi dischetti da 5,25 pollici. Dopo aver appurato che non sono stati sottoposti a campi magnetici o calore, si e scoperto che il cliente aveva messo le etichette sui dischi, e poi li ha arrotolati nella macchina da scrivere per poter scrivere sulle etichette.
4. A un'altra cliente di AST viene chiesto di spedire indietro una copia dei suoi dischetti difettosi. Pochi giorni dopo arriva una lettera della cliente con le fotocopie dei floppy.
5. A Dell technician advised his customer to put his troubled floppy back in the drive and close the door. The customer asked the technician hold on, and was heard putting the phone down, getting up and crossing the room to close the door to his room. [questo in italiano non rende...] (in sostanza, l'utente a cui viene chiesto di inserire il floppy nel drive e di chiudere lo sportello – door – prende, infila il floppy, e poi corre a chiudere la porta – door – dell'ufficio... NdBovas).
6. Un altro cliente della Dell chiama per dire che non riesce, col suo computer, a spedire i fax. Dopo 40 minuti di chiarimenti, il tecnico scopre che l'uomo sta tentando di faxare un foglio di carta tenendolo appoggiato allo schermo e premendo il tasto "invia".
7. Ancora un altro cliente della Dell chiama per dire che la sua tastiera non funziona più. L'ha pulita immergendola in acqua e sapone, strofinandola per un giorno, e quindi rimuovendo tutti i tasti e lavandoli singolarmente.
8. Un tecnico della Dell riceve una chiamata da un cliente che è arrabbiato perché il suo computer gli ha detto che è "bad and an invalid" [cattivo e invalido]. Il tecnico spiega che le risposte "bad command" [comando errato] e "invalid command" [comando non valido] del computer non vanno prese come qualcosa di personale.
9. Un cliente confuso chiama la IBM per un problema di stampa di documenti. Egli dice al tecnico che il computer gli ha detto "coundn't find printer" [Non trova la stampante]. L'utente ha provato girando il monitor verso la stampante, ma il computer continua a non "vederla."
10. Una cliente esasperata chiama il supporto tecnico Dell Computer per dire che non riesce ad accendere il suo nuovo Computer Dell. Dopo essersi assicurato che il computer fosse alimentato, il tecnico le chiede cosa accade quando lei preme il pulsante. Lei risponde: "Continuo a premere su questo pedale ma non succede niente". Il "pedale", poi, si è scoperto essere il mouse.
11. Un'altra cliente chiama la Compaq per dire che il suo nuovo computer non funziona. Dice che ha disimballato l'unità, ha inserito la spina ed è stata 20 minuti seduta lì davanti, aspettando che succedesse qualcosa. Quando le viene chiesto cosa sia successo quando ha premuto l'interruttore, lei chiede: "Quale interruttore?"
12. Storia vera di un SysOp Novell NetWire:
Cliente: "Salve, è il Supporto Tecnico?".
Tecnico: "Sì. Come posso aiutarla?".
C.: "Il porta-tazza del mio PC si è rotto e sono ancora in garanzia".
T.: "Mi scusi, ma lei ha detto porta-tazza? "
C.: "Si, è sul frontale del mio computer".
T.: "Perdoni se le sembro un po' perplesso, ma e perché lo sono. Lo ha ricevuto come parte di una promozione, in qualche fiera? Come le è arrivato questo porta-tazza? Ha qualche marchio inciso sopra? ".
C.: "È arrivato insieme al computer; non so nulla di nessuna promozione. C'è solo scritto '4X' sopra".
A questo punto il tecnico ha spento il suo microfono, perché non è più riuscito a trattenersi dal ridere. Il cliente stava usando lo sportellino del drive CD-ROM come un porta-tazza, tenendolo sempre aperto (questa è diventata in un battibaleno una vera e propria leggenda metropolitana, visto che tutti coloro che fanno assistenza tecnica amano ripeterla giurando che è capitato loro... NdP)
13. Un altro cliente IBM ha dei problemi a installare del software e telefona per il supporto. "Ho messo il primo dischetto, ed è andato tutto bene. Poi mi ha detto di mettere il secondo dischetto, e lì ho avuto dei problemi. Quando mi ha detto di mettere il terzo disco, non sono più riuscito a farcelo entrare... ". L'utente non aveva realizzato che "Inserire il Disco 2" significa prima rimuovere il Disco 1.
14. In maniera analoga, un cliente ha seguito le istruzioni per installare il software. Le istruzioni dicevano di rimuovere il disco dal suo imballo e di metterlo nel drive. L'utente ha aperto fisicamente il disco rimuovendo il disco magnetico dalla sua sede rigida, e poi si e chiesto perché non funzionasse...

Davide Alberani e Steve "ICE Cube" Lombardi

A dire il vero non ho capito esattamente chi fosse il mittente originario di questa lettera, ma di sicuro c'è il fatto che il caro Steve Lombardi si diverte, ogni mese, a mandarci delle simpatiche letterine contenenti brani di "vita vissuta", nonché simpatici aneddoti sul mondo informatico e non (bellissima la teoria, irriproducibile su queste pagine purtroppo, su ciò che farebbero uomini e donne se si scambiassero per un giorno i rispettivi organi genitali...), e che ogni tanto vedono anche la luce della pubblicazione sul nostro TGM Mail (nulla di straordinariamente originale, quindi, ma bello da leggersi). In ogni caso, a quanto riportato sopra va doverosamente aggiunta questa puntualizzazione arrivatami direttamente dal nostro valente Claudio Todeschini:
Questa e una storia vera tratta dal supporto tecnico di Wordperfect. Non serve dire che l'impiegato sia stato licenziato; tuttavia, lui/lei ha citato in giudizio la Wordperfect per "Termination without Cause". Ecco il dialogo tra un cliente e il suddetto impiegato: "Ridge Hall computer assistant; posso aiutarla?" "Si, bè, ho un problema con WordPerfect. " "Che tipo di problema?" "Bè, stavo scrivendo, quando di colpo tutte le parole sono andate via." "Andate via?" "Sono sparite. " "Hmm. Cosa c'è sullo schermo?" "Niente." "Niente?" "È vuoto; e non accetta niente quando io premo i tasti." "Lei e ancora in WordPerfect, o ne e uscito?" "Come posso saperlo?" [non traducibile] "Can you see the C: prompt on the screen?" "What's a sea-prompt?" [non traducibile] "Non importa. Riesce a muovere il cursore sullo schermo?" "Non c'è nessun cursore: gliel'ho detto, non accetta niente di quello che digito." "Il suo monitor ha un indicatore di accensione?" "Cos'è un monitor? " "È la cosa con uno schermo che sembra una TV. C'è una lucetta che dice quando è acceso?" "Non lo so." "Bene, allora guardi sul retro del monitor e cerchi dove entra il cavo di alimentazione. Riesce a vederlo?" "Si, penso di si." "Benone. Segua il cavo fino alla spina, e mi dica se è inserito nella presa nel muro." "...Si, è inserito." "Quando lei era dietro al monitor, ha visto se c'erano due cavi collegati sul retro del monitor, e non uno solo?" "No." "Ok, ci sono. Mi serve che lei guardi dietro di nuovo e cerchi l'altro cavo." "...Ok, eccolo." "Lo segua per me, e mi dica se è ben infilato

nella sua presa dietro al computer." "Non ci arrivo." "Mmm. Bè, non riesce a vederlo?" "No." "Anche mettendo il ginocchio su qualcosa e sporgendosi in avanti?" "Oh, ma non è perché non ho la giusta angolazione, è perché è buio." "Buio?" "Già. Le luci dell'ufficio sono spente, e l'unica luce che c'è proviene dalla finestra." "Bè, accenda le luci dell'ufficio, allora." "Non posso." "No? Perché no?" "Perché manca la corrente." "Manca... la corrente? Aha, ok, abbiamo scoperto il problema. Ha ancora lo scatolone, i manuali e l'imballo di quando il suo computer le è arrivato?" "Bè, si, li tengo nello sgabuzzino." "Molto bene. Li prenda, scolleghi il suo sistema e lo imballi come era quando le fu consegnato. Poi prenda il tutto e lo porti indietro al negozio dove lo ha acquistato." "Davvero? È così grave?" "Si, ho paura di si." "Bè, allora e tutto a posto, suppongo. Cosa devo dire loro?" "Dica loro che lei è troppo stupido per possedere un computer."

UNA PUNTUALIZZAZIONE

Beh Bovas, a prescindere dal fatto che (visto che dite di tenerci tanto alle critiche!) mi sono convinto della vostra modesta serietà nella gestione della posta, non mi spiegherei altrimenti come sia possibile che per ben due, o forse tre, volte vi ho spedito una lunga mail riguardante un argomento (droga) piuttosto scottante dibattuto in quel periodo sulle colonne del Tgm Mail, sollecitando una vostra risposta anche solo personale (giusto per conoscere la vostra opinione), senza riceverne alcun feedback... che c'entri qualcosa il fatto che le posizioni da me espresse non erano esattamente "allineate"? A prescindere da questo, dicevo, mi viene spontanea una domanda: ma chi vi corregge le bozze della rivista? Un microcefalo distratto? Ormai ci siamo abituati ai vari articoli troncati di netto, ai riferimenti a foto inesistenti, alle annotazioni "d'ufficio" dei recensori rivolte all'impaginatore che spesso non vengono rimosse in fase di impaginazione... ma questa volta vi siete resi davvero ridicoli: a pag. 22 del TGM di novembre una news intitolata "Worms: Armageddon sullo Spectrum?" riferiva di una fantomatica (e zingaresca!) press release del Team 17, mentre l'articolista (non senza un certo tono beffardo) affermava che "...alcuni servizi di news non direttamente legati al mondo dei vg hanno PERSINO creduto al comunicato dando la notizia per vera..."...Beh, non potete sapere le risate che mi sono fatto quando, appena 5 pagine più tardi, il KeiserWorm Claudio ci raccontava entusiasta di come il Team 17 stesse sviluppando una versione per Sinclair di "Worms: Armageddon", insistendo sui dati tratti dalla press release che, SOLO 5 PAGINE PRIMA, erano stati ridicolizzati nella news che vi ho citato... Che dire? Licenziateli entrambi. O, almeno, licenziate chi vi corregge le bozze. Questo è quanto. Cordiali saluti,

Giuseppe Trepiccione

A prescindere dal fatto che all'argomento droga abbiamo dato un certo spazio, pubblicando tra luglio, agosto e settembre praticamente tutti i punti di vista possibili, nonché un simpatico depliant informativo arrivato direttamente dal Ministero competente, il fatto che la tua lettera non sia stata pubblicata dovrebbe già costituire di per sé un feedback piuttosto eloquente. Non è matematico che chiunque scriva venga pubblicato, e ci sembrava che l'argomento fosse stato trattato più che a sufficienza, e tranquillamente considerabile "chiuso", in quanto non strettamente pertinente alle tematiche della testata. Per quanto riguarda le news, eh... beh... si direbbe che hai proprio ragione: si è trattata di una svista colossale, non capiterà più.

LA BURLETTA ASSASSINA/2

Salute a tutta la reda di TGM... vi scrivo (1° volta) in seguito alla barzelletta del Davide Monti che avete pubblicato sul numero di Novembre... Voi mi avete fatto soffrire con tale componimento? Bene, allora beccatevi questa battuta, di un mio compagno di classe (di cui, per la sua incolumità personale, non faccio il nome...)!
Sapete cosa disse l'Ultimo dei Mohicani? ... "Aspettatemi!"
Questo è quanto... ora posso anche censurarmi da solo, ma non certo prima di aver dato un saluto a tutti i componenti dello staff di TGM, e anche al Pastore (a cui mando un saluto professionaaaleee...). CYA!!

Luca "Malkir" Mirabelli

Che ne dite, forse che le barzellette che non fanno ridere saranno la più pericolosa iattura dei prossimi TGM Mail? Noi speriamo di no. Intanto, abbiamo fatto una bella scorta d'insetticida per procedere a regolare disinfestazione...

QUESTIONE DI TATTO?

Premessa. Questa e-mail viene mandata a 4 indirizzi: - Giovanni Scarrone, redattore di Non solo 3dfx - Jacopo Prisco, autore della recensione incriminata - Max per conoscenza essendo il capoccia - L'angolo della posta di TGM.
Bene, inizio una mail che non vorrei dover scrivere, ma che sento di dover mandare. Più volte sono stato sul punto di prendere in mano la tastiera per farlo ma un motivo o un altro mi ha sempre fatto passare la voglia, oppure ne ho perso l'occasione.
Ora ho un SERIO motivo per farmi sentire.
Solita rapida premessa: leggo TGM dal numero 1; sono un vostro sostenitore, anche se resto fermamente convinto che il vostro metodo di dare un punteggio ai videogame sia una cosa totalmente sbagliata (non si può dare 90 a un gioco appena passabile) ma questo non è il motivo della mail e non voglio perdermi; aggiungete le solite frasi di rito.
Preciso anche, visto che ci sono, che ho 23 anni e sono cresciuto sui computer. Bene, fatte le formalità generiche, passiamo al punto.
Mi fido di TGM. So che a volte certi voti vanno presi e analizzati secondo il MIO gusto, ma è normale e giusto che sia così.
Bene ora NON mi fido più di TGM e a dire il vero sono seriamente arrabbiato al punto che secondo me dovreste scrivere un bel articolo di scuse, a me e a chi come me ha comprato, seguendo le vostre recensioni ENTUSIASTICHE (9 su TGM, 9,5 su Non solo 3dfx), il Microsoft Sidewinder Freestyle Pro.
Andiamo con ordine. Da anni cerco un Joypad. Più volte sono stato lì per prendere il primo Sidewinder o il Gravis Gamepad Pro. Vedo poi la foto del Freestyle Pro e me ne innamoro. Aspetto la recensione. Esce: grandioso! Rivoluzionario! Perfetto! Cedo e, con la concomitanza di un introito non previsto, faccio la follia: 140k e il joypad è mio.
Installo il tutto, provo subito la periferica con Motocross Madness e mi diverto. Per scrupolo provo il joypad nell'utility per verificare i tasti e la manopola. E qui noto che le direzioni principali (su, giù, dx e sx) NON si riescono a compiere con precisione: si passa sempre per una diagonale.
[Da qui in poi parlo del joypad in modalità freestyle disattivata]
Poco male mi dico, e vado avanti. Mi compro Final Fantasy VII e scopro la verità. Il mio joypad è difettato. Già, non c'è proprio modo di fare quelle maledette direzioni principali. Provate a svolgere un combattimento e a non sbagliare la scelta nei menu se non ci credete.
Mi incavolo un bel po' verso la Microsoft. Decido dopo una lunga serie di test su vari giochi di chiamare la casa di Seattle. Lunga telefonata con Milano e cosa scopro? Che non è il mio joypad a essere mal fatto, ma è IL PROGETTO A ESSERE SBAGLIATO. Mi si dice che sono al corrente del problema e che ci stanno lavorando cercando una soluzione se è possibile. Mi si dice anche che è colpa di una ipersensibilità della croce. Io faccio notare che, per me, non si tratta di ipersensibilità ma di cattiva progettazione. A questo punto chiedo informazioni sul da farsi e scopro che probabilmente Microsoft ritirerà i prodotti non venduti dal mercato. Non è ancora stato deciso nulla da parte delle alte sfere statunitensi per quanto riguarda noi utenti che abbiamo già comprato la periferica difettata. Onestamente so che Microsoft farà qualcosa per noi, perché avrà anche 1000 difetti ma sa come trattare i clienti da questo punto di vista.
E ora arriviamo a noi (io lettore, voi scrittori). Come la mettiamo? Con che criterio avete recensito il prodotto? Avete provato a giocarci con per più di 20 minuti? E avete provato il joypad con la funzione freestyle disattivata? Vi rendete conto che avete dato 9 e 9,5 ha un prodotto DIFETTOSO a livello strutturale e che verrà probabilmente ritirato? Forse per voi la cosa è poco importante, ma per me lo è. Io decido i miei acquisti anche in base alle vostre recensioni. Quelle 140k sono uscite dal mio portafoglio perché VOI, persone di cui mi fidavo, avete scritto che era perfetto. PERFETTO! Cavolo è talmente perfetto che lo ritirano dal mercato!

TGM MAIL

Non so che effetto possa avere su di voi questa cosa. Io invito a riflettere. Se non avete il tempo di provare SERIAMENTE una cosa, scusate la presunzione ma sono convinto che il joypad NON sia stato testato seriamente altrimenti un simile difetto lo avreste notato anche voi (come l'eccessiva rigidità della croce: provate a giocare per 20 minuti a NHL98 e vedrete come vi faranno male le dita della mano sx), dicevo se non avete il tempo, o non fatelo o trovate altre persone che lo possano fare per voi. Non credo che sarebbe un problema.
E non fatevi ingannare dal mio tono. Scrivo tranquillo ed educatamente perché questo è il mio modo di fare e sono educato, ma dentro di me vi ho già maledetto almeno 140.000 volte. E, soprattutto, mi avete deluso alla grande. Ora aspetto info da voi. Qui, sul giornale, come volete. Vorrei sentire il VOSTRO parere, le vostre scuse. Si, per me dovete scusarvi con me e con quelli come me che si sono beccati la fregatura. O avete una giustificazione VERAMENTE valida (e "i tempi redazionali sono quelli che sono" non vale) oppure dovete solo coprirvi il capo di cenere. Aspetto notizie e nel frattempo vi saluto certo che continuerò a comprare TGM, ma che mi fiderò MOLTO di meno dei vostri voti. Con amicizia ma anche con una certa rabbia.

Mattia Dal Corno

Caro Mattia, anche se forse avresti preferito una risposta privata (che, a quanto ne so io, ti è comunque arrivata da parte di Giovanni Scarrone), credo che sia giusto riportare le tue impressioni anche tra le pagine del TGM Mail, cosicché oltre ai giudizi entusiastici da noi espressi sul nuovo joypad di casa Microsoft, siano rese pubbliche anche le tue critiche, per altro sacrosante. Il punto è che, al momento di recensirlo, noi non potevamo nemmeno immaginare che il prodotto potesse essere considerato difettoso o meno dalla sua stessa casa madre: ormai ci siamo abituati a qualsiasi tipo di sensibilità da parte dei joypad che ci capitano fra le dita, e più semplicemente avevamo pensato che il posizionamento della croce fosse una precisa, per quanto opinabile, scelta di Microsoft. Mi sembra dunque giusto riportare, in toto, anche la risposta che ti ha mandato Giovanni, che meglio di me può spiegare la nostra posizione.

Caro Mattia, capisco il tuo risentimento, ma prima di tutto voglio fare una precisazione: per quanto riguarda il sottoscritto, e quindi la recensione su NS3Dfx, il prodotto provato è stato acquistato spendendo 130 carte. So che questo non ti solleverà, ma è tanto per precisare che non mi è stato passato dalla Microsoft o dalla casa distributrice e che quindi il mio giudizio è comprensivo e influenzato anche dalla spesa tenuta dal sottoscritto, che come te è un vero appassionato di joypad. Anzi, a dirti la verità non riesco più (con un po' di dispiacere) a utilizzare i classici joystick che mi ricordano i bei tempi col C64 e Amiga.
Fatta questa doverosa premessa veniamo al sodo. Io ho provato a lungo il joypad (ed è tuttora la periferica con cui gioco) e devo dire che ne sono entusiasta, ma del resto credo che anche tu in modalità 'sensor' abbia goduto dell'enorme versatilità e libertà che il Freestyle sa trasmettere, quindi parliamo della modalità tradizionale. È vero che all'inizio la croce, leggermente spostata, può creare qualche difficoltà nei controlli, ma ti assicuro che dopo qualche ora/giorno per abituarsi io (e non solo io) riesco a giocare tranquillamente anche a titoli (Total Soccer tanto per citarne uno) che richiedono una certa precisione. Il vero difetto del Freestyle, a mio avviso, è una qual certa scomodità quando appunto lo si usa in maniera tradizionale, in poche parole il pollice e la mano sinistra dopo un po' risentono della fatica per la non perfetta impugnatura e asse della croce direzionale (ma questo mi sembra che Jacopo lo abbia segnalato). Posso darti ragione sul fatto che all'interno della prova su NS3Dfx non ho segnalato quest'ultimo aspetto e me ne prendo la responsabilità ma ti assicuro che ho convinto la mia abituale cerchia di amici a comprarselo e tutti dopo un breve tempo di allenamento sono riusciti a utilizzarlo senza problemi.
Non voglio insinuare che sia tu in errore, anzi, è più facile che siamo noi (inteso me e i miei amici) abbastanza cocciuti da doverci abituare al nuovo joypad a tutti i costi soprattutto avendo speso 130 carte, ma quello che ti ribadisco è che io ora uso il Freestyle con qualsiasi gioco e lo reputo un ottimo joypad tradizionale: una periferica incredibile, da preferire in molti casi anche a un volante vero e proprio. Con questo spero quantomeno di averti spiegato la mia posizione sulla periferica incriminata e che quindi tu capisca che la recensione è solo l'effetto di questa esperienza, e di un lungo test della stessa. Al momento riscriverei la recensione nello stesso modo, aggiungerei solamente una nota sulla scomodità che questa alla lunga evidenzia in modalità tradizionale. Saluto e spero che un po' dell'arrabbiatura ti sia passata, o che tu abbia capito che non ero (e neanche gli altri) in cattiva fede, ma abbiamo espresso giudizi personali: in questo caso siamo stati pressoché concordi sul valore del Freestyle Pro.
–Giovanni Scarrone
(aggiungo una nota personale: quando questa estate m'è arrivata una beta del Freestyle, stavo proprio giocando a FF7. Anch'io, come te, ho avuto lo stesso problema iniziale, non dovuto a particolari difetti di chissà quale natura, ma semplicemente riconducibile al fatto che il pad ha la croce direzionale leggermente ruotata in senso orario. Alla fine ho iniziato a impugnare il pad con la mano sinistra un po' più angolata ed è andato tutto a posto. Ammetto che questo non sia il massimo dell'ergonomia, ma credo che questo difetto sia totalmente compensato dalle emozioni che si provano quando si utilizza la periferica in modalità Freestyle... NdSS).

DONDE ESTAS LINUX?

Carissimi Bovas vi faccio i complimenti per TGM (ogni mese più bella e interessante) e, saltando i soliti convenevoli, passo subito al nocciolo della mia lettera: LINUX.
Windows nelle sue varie versioni è certamente il più diffuso OS al mondo, ma si sta moltiplicando il numero di utenti che utilizzano sistemi alternativi, primo fra tutti per i x86 è sicuramente Linux che, con la sua filosofia sul software libero, si sta conquistando una fetta di mercato in continua espansione. Linux è il top per la sicurezza e surclassa Windows 95/98/NT: permette di settare password ovunque; sfrutta più processori; è praticamente impenetrabile da qualunque hacker che volesse entrare nel sistema o crasharlo con vari nuker, non per nulla infatti i migliori canali IRC come #tgm hanno bot che usano Linux. Il software poi è free ed è sempre possibile visualizzarne il codice sorgente. I problemi però sorgono con i driver delle periferiche in quanto non tutto l'hardware sul mercato ha i driver per Linux e in quel caso son dolori; per questo è rimasto forse un sistema non per tutti. Su Zzap! Si può trovare un articolo sulle 3Dfx e Linux che spiega come installarle correttamente. Nelle pagine dedicate all'ultimo TIG su TGM ho letto che Linux sfrutta al massimo l'architettura PC ed è ideale per il democoding. Con tutte queste splendide feature non ho resistito all'istinto di andare a scaricare l'ultima versione, ma ho incontrato dei problemi. Pensavo di trovare un zip contenete un setup.exe da lanciare, ma ho trovato decine e decine di cartelle con un sacco di file da scaricare uno alla volta (nella cartella i386). Esiste un sito (magari ftp italiano) da cui scaricare un archivio contenente tutto e quanto è grande il suddetto file? Esiste una rivista che include nel CD una versione aggiornata del OS? Perché non includete l'ultima versione nel silver disk?
Complimenti

Matteo 'matte []' Guadalupi

Caro Matteo, come credo si sia intuito nei mesi scorsi, Dave e io siamo due agguerriti sostenitori del sistema operativo inventato da Linus Torvalds, e ne andiamo particolarmente fieri, per cui la tua lettera è l'equivalente di un invito a nozze. Per quanto riguarda "scaricare Linux" ti possiamo assicurare che non si tratta di cosa facile, essendo una qualsiasi distribuzione mediamente grossa dai 350 MB in su. In compenso ti possiamo suggerire di dare un'occhiata alle riviste d'informatica che normalmente si vendono in edicola: se non è questo mese sarà il prossimo, ne troverai certamente una che accluda una qualsiasi distribuzione sul proprio CD-ROM. Noi della Xenia ci occupiamo di Linux su PC Action, rivista "cugina" di TGM, dove a novembre abbiamo incluso sul CD la distribuzione Slackware 3.5 (quella corrente, non molto dissimile, è la 3.6). Purtroppo includere Linux sul Silver Disk significherebbe nientemeno che togliere 400 MB di spazio agli altri programmi, forniremmo del software che potrebbe creare una marea di grattacapi a molti nei nostri lettori (non si tratta infatti di una cosa alla portata di tutti), e per di più si tratterebbe di un'iniziativa del tutto "fuori target" rispetto alle tematiche normalmente trattate da TGM. Non è per cattiveria, eh, ma ricordo che quando levammo l'autoplay dai CD-ROM si moltiplicarono le chiamate in redazione di gente che non riusciva ad avviare i programmi contenuti nel CD... Le vedresti le stesse persone armarsi di fips e del comando fdisk per ripartizionare i propri hard disk? In ogni caso, chi volesse saperne di più su questo mondo "alternativo a Windows", difficile ma completamente gratuito e in certi casi molto più efficiente, può tranquillamente rivolgersi a PC Action (dove da alcuni mesi pubblichiamo anche un corso a puntate sul suo utilizzo) e andare a dare un'occhiata al sito http://www.pluto.linux.it/ildp, sito tra l'altro interamente mirrorato proprio sul CD di PC Action di questo mese.

QUESTIONE DI PELLE

Cari amici di TGM, siamo due vostri (assidui) lettori a cui, dopo aver letto gli ultimi due numeri (ottobre e novembre) del vostro giornale, è venuto spontaneo porsi questa domanda:
"Per quale motivo fate recensire al Simonetti, giochi basati sul motore di Unreal?".
Più in generale, ci sembra assurdo continuare a proporre il confronto tra Quake2Engine e UnrealEngine (e ancora più assurdo, voler affermare a tutti i costi la superiorità del primo rispetto al secondo). Secondo noi, tralasciando per un attimo il gameplay (che viene implementato in maniera diversa a seconda del team di sviluppo), i due engine si differenziano notevolmente dal punto di vista della qualità dell'immagine, sia come numero di poligoni gestibili all'interno di ogni singola scena, sia come qualità e anche come numero di effetti generabili contemporaneamente; senza contare il fatto che il motore di Unreal gestisce le aree all'aperto in modo decisamente superiore a quello di Quake 2 (aspetto notevolmente innovativo in questo genere di giochi).
Anche se il capolavoro della ID, al momento, fornisce un supporto al gioco in multiplayer su Internet più robusto rispetto a quello offerto da Unreal (... non dimentichiamo, però, che il prodotto Epic Megagames/Digital Extremes è più giovane di quello ID e che, esattamente come accaduto per Quake 2, sta attraversando un periodo di perfezionamento sotto questo punto di vista, grazie all'introduzione di patch di aggiornamento che rendono il supporto per l'internetplay sempre più stabile ed efficiente), non ci sembra che questo parametro possa influire pesantemente nella valutazione complessiva di un gioco.
Tenendo presente questo, noi siamo concordi nell'affermare la superiorità del motore sviluppato da Epic/DE, rispetto a quello della ID Software. Anche considerando i livelli raggiunti da SIN e Half Life, ci sembra improponibile un confronto diretto tra un engine che (con i titoli sopracitati) ha ormai raggiunto il suo ultimo stadio evolutivo (Quake 2) e invece un prodotto che deve ancora esprimere le sue vere potenzialità (Unreal). Oltretutto il motore di Unreal è stato espressamente concepito per essere estensibile e aggiornabile nel tempo, grazie a una base di codice solida a cui vengono via via affiancati moduli che ne migliorano le caratteristiche. Con questo non vogliamo dire che il motore ID non possa essere migliorato ed esteso, ma semplicemente che tutto ciò è notevolmente più difficile da realizzare, in quanto esso non è stato pensato a tale scopo.
Per quanto riguarda il gameplay, il discorso è diverso: Quake 2 e Unreal rappresentano due filosofie di gioco molto differenti tra loro, una più classica (ripresa dal vecchio Doom) dove la bravura del giocatore sta nel riuscire a blastare senza pietà una quantità disumana di mostri dotati di QI praticamente inesistente, e l'altra (a nostro avviso) più moderna, dove i mostri sono sì in quantità inferiore, ma ogni scontro con essi si trasforma in un vero e proprio duello all'ultimo sangue, dove solo adottando opportuni accorgimenti tattici (vedi imboscate e aggiramenti) si riesce ad avere la meglio sul proprio avversario (avete mai provato a giocare a Unreal all'omonimo livello di difficoltà...?).
Considerato tutto ciò, non troviamo giusto che il Simonetti stronchi senza pietà giochi come Klingon Honor Guard, solo perché fanno uso dell'UnrealEngine o perché sono definiti "poco divertenti" solamente perché ci sono meno di 200 mostri da blastare per ogni livello. Riteniamo poi che un redattore debba (nei limiti del possibile) rimanere abbastanza imparziale, giudicando il prodotto che recensisce nel modo più obbiettivo possibile; non come il Simonetti, il quale arriva addirittura a fare del confronto tra i due engine una vera e propria sfida (vedi il box inserito nella recensione di SIN fatta dal Gaburri: <<...Scusate se continuo a sottolineare il fatto ma per l'ennesima volta: Quake 2 Vs. Unreal 3 a 1! Aloah>> o meglio <<-3 a 1>> come è effettivamente scritto sulle copie del giornale, a causa di un errore di stampa ...oppure di un lapsus, eh! eh! eh!)
Con questo concludiamo, invitando chiunque voglia intervenire in questo dibattito (qualunque sia la sua opinione) a scriverci per farci sapere come la pensa. L'indirizzo è sdegre@freemail. it Ciao e grazie per l'ascolto.

Andrea Coluccia & Simone De Gregori

Come abituale frequentatore dei newsgroup di Internet, ricordo ancora con un certo orrore la lunghezza dei thread (alberi di messaggi) riguardanti il confronto tra questi due giochi. Il fatto è che la preferenza per l'uno o per l'altro va a gusti personali, e che trovare un vincitore vero e proprio sarà durissima. Vi sbagliate, però, quando dite che il supporto per la multiutenza non debba essere considerato un aspetto importante: a quanto ne so io, il progetto "Quake 3" (le virgolette sono d'obbligo) basa tutta la sua ragion d'essere proprio sul gioco in multiplayer, visto che in America (vera e propria patria di Internet) e in altri paesi del mondo non esiste il famigerato concetto di "TUT" come lo conosciamo noi (ovvero come un immotivato salasso bimestrale a danno di tutti gli utenti della Rete). Semmai potremmo dire che in un confronto tra motori 3D (dove vale solo la pura essenza della programmazione) non è molto pertinente. Personalmente, non nutro particolari simpatie per un motore che mi costringe ad attivare uno spazio di swap enorme, e che smette di scattare solo trovandosi di fronte 64 MB di RAM, d'altro canto, però, questo tipo di impostazione ha permesso a Unreal di regalarmi una vera e propria gioia per gli occhi, tanti erano gli effetti grafici e il realismo nel movimento. Inoltre, l'uso intelligente della FPU (e delle istruzioni 3D-Now!) mi ha permesso, forse per la prima volta, di non sentirmi un paria in questo genere di giochi, solo perché il mio computer non monta un processore Intel, necessario, purtroppo, a far funzionare il motore del primo Quake (Hexen II? Proibito!). Certo è che il motore di Quake II si accontenta di meno risorse hardware, e, in ogni caso, ognuno dei due engine è stato studiato per la tipologia di gioco su cui sarebbero stati implementati. Non a caso, stabilire un vincitore non solo è cosa dura, ma anche perfettamente inutile, visto che ci sarà sempre chi preferirà il contendente. Infine, reputo che il Simonetti abbia il pieno diritto a dire le sue idee, in qualunque forma purché non risulti offensiva, all'interno delle sue recensioni: in fondo il voto è stato attribuito con imparzialità, e non certo soltanto al motore del gioco.
(visto che dell'assegnazione dei titoli ai redattori me ne occupo io, risponderò con un paio di righe. La prima cosa che mi viene da dire è che il concetto sopra espresso è alla fine quello corretto. KHG della MicroProse ha preso il voto che meritava perché alla fine non solo non ha aggiunto nulla a quanto non si fosse già visto in Unreal, ma anzi m'è sembrato tecnicamente inferiore, con poligoni troppo poco elaborati e, in generale, con una scarsa atmosfera. Insomma, non mi sembra si sia andati al di là dello sfruttamento della licenza. Al di là di tutto, comunque, concordo sul fatto che ci sia una certa partigianeria da parte dell'FBS in favore di Quake2, in merito alla quale vedrò di fare quattro chiacchiere col diretto interessato. Che però, mi preme dirlo, nel campo del giornalismo videoludico è un vero e proprio professionista del quale ho la stima più assoluta. In altre parole, so che alla fine, al di là dei suoi gusti personali, darà a un gioco il voto che si merita. NdSS).

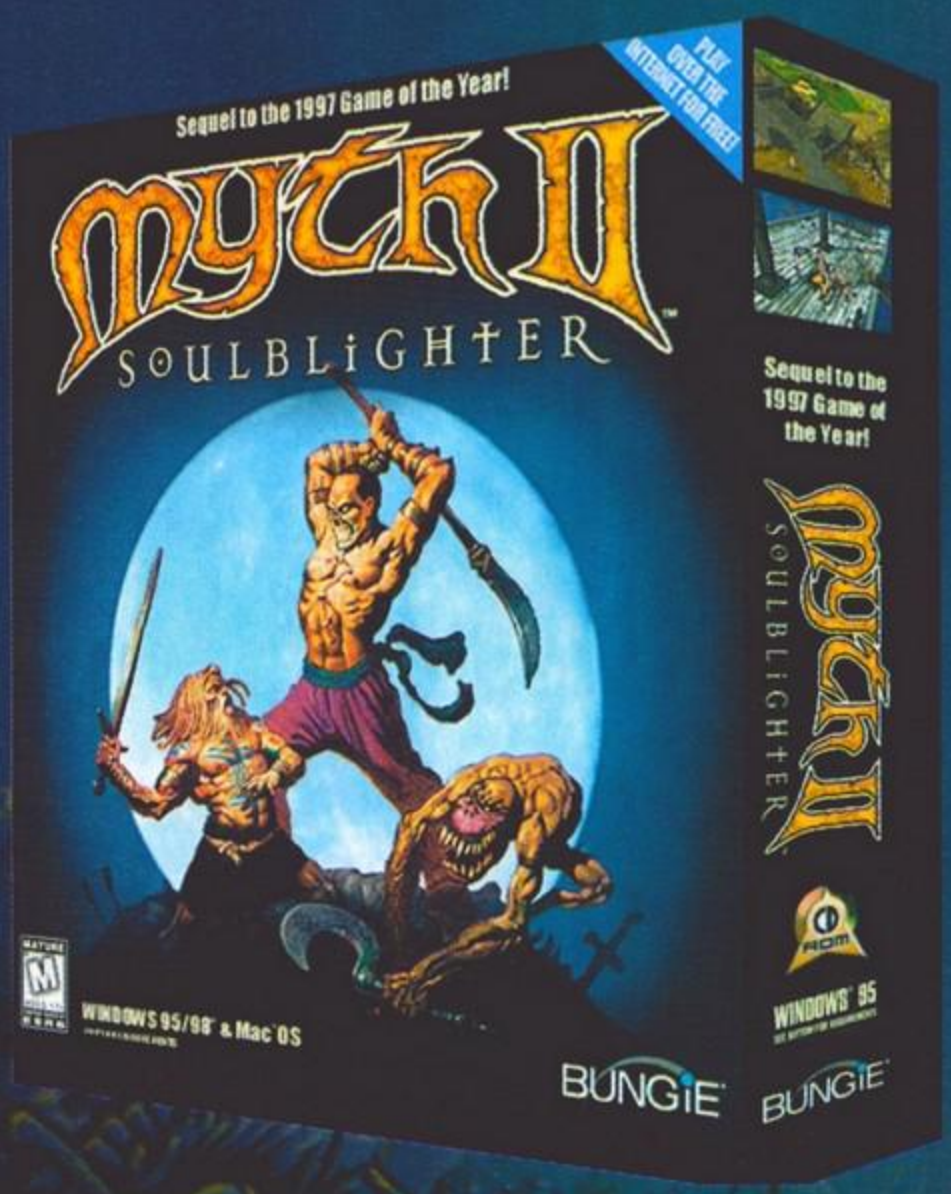
SALUUUUTO!

La prima posta dell'anno è finita... ci rileggiamo puntuali il mese prossimo. Buon freddo a tutti!!!

Noi Bovas

myth II

LA STRATEGIA È TUTTO, LA FORZA BRUTA È ZERO.



"Myth II si preannuncia come uno dei titoli caldi della fine dell'anno".

Giochi per il Mio Computer

"Quanto di buono c'era in Mith è ampiamente confermato... con l'introduzione di alcuni livelli multiplayer davvero spassosi.".

The Game Machine

"Il seguito di Mith promette di essere ancora più divertente e sanguinoso...".

Zeta

BUNGIE

PC CD-ROM
WINDOWS 95 & DOS 6.0

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

© 1997 Bungie Software Products Corporation, ALL RIGHTS RESERVED. Published by Bungie Software Products Corporation. Distributed by GT Interactive under licencefrom Bungie Software Products Corporation.
Myth: Soulblighter is a trade mark of Bungie Software Products Corporation. GT is a trademark and the GTTM Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

C.T.O.
http://www.cto.it

www.lucasarts.com/products/rogue

www.starwars.com

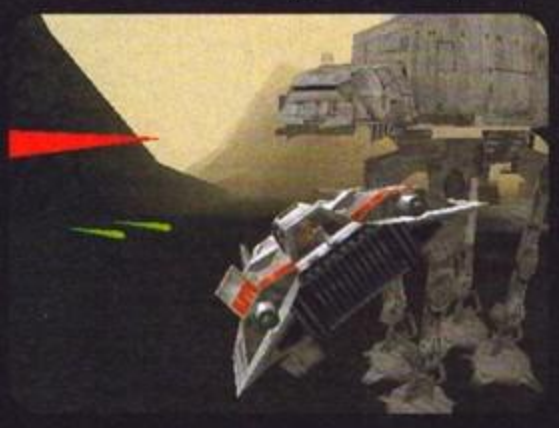
© Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti riservati. Utilizzato sotto autorizzazione.

SEI STATO SELEZIONATO PER GUIDARE LA SQUADRIGLIA ROGUE NEL COMBATTIMENTO CONTRO L' IMPERO.

ECCOTI IL LASCIAPASSARE

STAR WARS™ ROGUE SQUADRON™ 3D

IL LASCIAPASSARE? Naturalmente si tratta di una scheda acceleratrice 3D. E' l'hardware lasciapassare necessario per iscriverti ad un nuovo, incalzante combattimento aereo di *Star Wars* – **Rogue Squadron 3D**. Immergiti nel ruolo di Luke Skywalker, leader del corpo d'elite dell'Alleanza Ribelle, al comando di una vasta gamma di caccia super armati. Da X-wing, Y-wing, a A-wing e snowspeeder, potrai scaricare le armi dei Ribelli sul diabolico Impero in più di 15 missioni (diurne e notturne) – ognuna delle quali ambientata nel vasto universo di *Star Wars*. Annienta gli AT-AT, i TIE fighter, gli shuttle imperiali e altro ancora. Allaccia le cinture, giovane Skywalker. E' l'occasione della tua vita.



REQUIRES 3D ACCELERATOR

LUCAS Arts™

La guerra perfetta non fa vittime

...solo eroi!

WARGASM

Battaglie all'ultimo sangue, avversari da ogni parte del mondo, fuoco, fumo, pioggia, nebbia e altre condizioni meteorologiche così vere che potrebbero condizionare anche il tuo umore... WARGASM stabilisce i nuovi confini dei giochi di guerra!
Con la sua iper-giocabilità, la sua spettacolare tecnologia 3Dream firmata DID e la sua perfetta simulazione arcade 3D, anche l'esercito più esperto pagherebbe per averlo! Aria, terra, faccia a faccia con il tuo nemico... Potrai combattere ovunque vorrai, tra sofisticati effetti luce e force feedback che completano il tutto.

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 200 Mhz, Win '95, 32 Mb RAM, Scheda acceleratrice 3D, Scheda Audio compatibile Windows, Tastiera, Mouse, Network: Lan, Modem, Seriale.

DELPI

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

SoftwareForPCs.com

© 1998 INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED
© 1998 DIGITAL IMAGE DESIGN LIMITED.
ALL RIGHTS RESERVED.

DID™ DIGITAL IMAGE DESIGN

INFOGRAMES

LEADER Qualità Interattiva.